IL GIUOCO
PRATICO
O SIENO
CAPITOLI DIVERSI
CHE SERVONO DI REGOLA
AD UNA RACCOLTA
DI GIUOCHI
PIÙ PRATICATI NELLE CONVERSAZIONI
D'ITALIA.

BOLOGNA

PER LE STAMPE DEL SASSI.

1820.

LO STAMPATORE

A CHI LEGGE.

Fra gli onesti piacevoli divertimenti destinati al ristoro, e al sollievo della fragile umana natura, merita certamente di essere annoverato il Giuoco, il quale, se prendasi colla dovuta moderazione, e giusta il fine, che nell'instituirlo si ebbe in vista, pare che più d'ogni altro possa condurre a ricreare la mente da seriose facende ingombrata ed oppressa, ed a rinvigorirla nel tempo stesso, onde con maggior lena alle già incominciate ritorni, o delle nuove intraprendane. Siccome però non v'ha cosa, la quale per buona che sia, non addivenga talora per colpa e malizia degli Uomini origine, e cagione di funeste conseguenze; così non è maraviglia, se di pessimi effetti fecondo sia pur anche alle volte il Giuoco, mentre o v'è chi mette in esso l'unica sua

occupazione, o v'è chi risguardalo qual fondaco, su cui trarne vergognoso guadagno, e profitto; nel che fare non v'ha chi non vegga quanto meriti di essere condannato, e ripreso l'uomo. Se qui però tutti si riducessero i pregiudizj del Giuoco, siccome questi sono di pochi, così non mi sarei nel vero determinato a darti, o Leggitore, la presente raccolta: tanto più che questa non ha per oggetto di togliere i sopraccennati incovenienti, ma bensì di ovviare a quelli, che assai sovente derivano dalla persuasione, in cui taluno ritrovasi che in questa, o in quella maniera giuocare si debba. Da ciò traggono molto frequentemente la loro origine i litigj, le altercazioni, e i contrasti, i quali, oltre il disturbo, che recano all'animo de' giuocatori, giungono non di rado, se non se ad estinguere, ad intepidire almeno il fervore delle più costanti amicizie. A rimovere dunque un sì funesto principio, io ti presento, o Leggitore, una serie di varj Giuochi, o a dir più vero, le leggi ti porgo, e li Capitoli, che in particolare li risguardano: alla cui decisione tanto più ragionevolmente dovrai at-

tenerti, quanto che i medesimi, tratti da altre stampe, sono poi stati sottoposti all' esame di persone, le quali perfettamente tali Giuochi posseggono; e che li hanno diminuiti, o accresciuti secondo che la ragione, e l' uso de' nostri paesi ha paruto richiedere. Sappiami grado di questa qualunque siasi mia fatica, e della premura, che ho di renderti più geniale, e più saporito il divertimento, ed in tanto vivi felice.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DETTO BIGLIARDO.

Parlandosi del Bigliardo, altro è materiale, ovvero istromentale; altro è formale, o sia efficiente.

Il primo, cioè il materiale, non è altro, che una tavola orizzontalmente posta, che forma un quadrilatero, ovvero quadrangolo, la di cui lunghezza stà alla sua larghezza, come due ad uno; o più chiaramente, detta Tavola è un composto di due quadrati uniti insieme, in ciascun angolo dei quali avvi un buco, o sia foro verticale con una borsa proporzionata per gli usi, che si accenneranno. Detta Tavola vien tutta coperta da un panno fino per maggior comodo, uguaglianza, e leggiadria. E' circondata altresì nelle estremità da una sponda, o sia Mattonella continua imbottita di crini, o di altra simile materia elastica, e coperta del medesimo panno dell'altezza di due oncie geometriche, o siano pollici traversi in circa. L'altezza, grandezza, e struttura di detta Tavola, siccome ancor del suo piede, sono arbitrarie a' Giuocatori.

Il secondo giuoco del Bigliardo è formale, ovvero efficiente, in quanto che consiste in un esercizio, o sia azione di

due Giuocatori, che avendo per ciascheduno un globo solido, ovvero una Palla d'avorio ben rotonda, di proporzionata, e uguale grandezza, vanno alternativamente trucando l'altra dell'Avversario, sinchè loro riesca di gettarla fuori del piano di detta Tavola; vadisi poi ella o in uno dei suddetti buchi, o sopra la Mattonella, o fuori affatto dell'ambiente di detta Tavola, la biglia è perduta.

Le suddette due Palle si urtano diversamente con diversi istromenti; o col maglio si accompagnano, finchè si vuole, e si chiama mazza sporca, o trinata; o si da un colpo secco accompagnando poco la Palla, e si chiama mazza pulita, e queste due sono le maniere più facili di giuocare, massime la prima.

Avvi poi un'altra maniera più leggiadra, più vaga, e disinvolta, ma ancor più difficile, cioè il giuocar di stecca, o stocco. Questo è uno stromento di legno della lunghezza di due braccie in circa, di figura quasi Cilindrica, accostantesi un poco alla Conica, perchè diminuisce il diametro delle proprie sezioni più, o meno, a misura che si stende verso la punta un poco ottusa, che urta orizontalmente per la Tavola la palla nel centro di sua grandezza, essendo sostenuto con una mano per la parte più grossa, mentre l'altra in distanza d'un palmo in circa dalla sua punta gli fa tra due dita il punto d'appoggio, o sia ippomocchio per truccare con un sol colpo istantaneo la propria palla,

e conseguentemente quella dell' avversario nelle guise più convenevoli, e nelle direzioni più giuste, e più necessarie per ottener l' intento, che si desidera, coll'ammettere però, e sottoporsi alle seguenti regole, o sieno Capitoli generalmente riconosciuti, ed osservati.

1. Giuocando per la mano, si debba mettere la Palla dentro il segno d'ottone, chiamato volgarmente la Bolletta, nel sito in cui uno vorrà, e da cui poi debbasi far trastornare la Palla; e nel ritorno, chi sarà più vicino alla Mattonella, guadagna la mano. Che se nel tirare una Palla, ella esce fuori del Trucco, e va in buca, chi l' ha tirata, perde la mano.

2. Cominciando, si deve mettere la Palla dentro il segno delle due bollete; e non mettendosi, l'Avversario lo avverta, e lo faccia stare al segno. Che se quegli, che tira, tirasse, e non rimetesse la Palla al segno, ancorchè tirasse la biglia, non là potrà pretendere, ma dovrà incominciare da capo, e perderà la mano. In simil pena caderà non istando dentro il Trucco, essendogli stato detto dall'Avversario, come sopra. Per conoscere poi se sta dentro, o nò, il Marchiere deve con una bachetta misurare, se vi sta, o nò, e giudicare; ma tirando, se il compagno non gli dirà cosa alcuna, è ben tirato.

3. Tirando uno la Palla per mettersi, se l' Avversario tirasse in tempo, che la prima Palla non fosse ferma, allor se fa biglia, non si conta niente, e se si perde, perderà due punti, ogni volta però,

che l' Avversario dica: *la Palla non era ferma*: ma non dicendo l' Avversario cosa alcuna, se fa la biglia, è ben fatta. Camminando la Palla per il Bigliardo, e toccandola un Giuocatore con bacchetta, panni, o in qualunque altro modo, se è la Palla propria, perde due punti, e se è quella dell'Avversario, perde un punto, e si seguita il Giuoco.

4. Se uno nel camminare la Palla le soffiasse, o le facesse vento con qualche cosa, se è la sua, perde due punti, se è quella dell'Avversario, perde due punti, benchè vadi in buca, e seguitasi il Giuoco.

5. Chi sbaglia, cioè, chi non coglie la Palla, perde un punto, e saltando fuori del Bigliardo, o andando in biglia, ne perde tre.

6. Se un Giuocatore strascinasse la Palla nel tirarla, non potrà pretendere punto, o cosa alcuna.

7. Essendosi uno posto, e volendosi l'Avversario mettere per truccare il Compagno, sia lecito al secondo aggiustare la Palla, e toccarla 3. 4. o 5. volte, quanto gli parerà, sinchè si è accomodato. Così pure in caso che volesse riconoscere la Palla, dovrà dimandar licenza alla parte contraria.

8. Chi giuoca la Palla del Compagno, perde un punto, o faccia la biglia, o salti fuori. Che se si perdesse, non possa la parte Avversaria pretendere più d'un punto, e si principia da capo.

9. Chi giuocando la propria Palla la tocca due volte, perde un punto, ma deve la parte Avversaria dire: *un punto per me, è ha toccata la Palla due volte:* e se non coglie l'altra Palla, perde due punti. Se, dato il colpo, trattiene la Palla, perde tre punti; se quello, che tira non coglie, e se si perde, sono tre punti, benchè l'Avversario abbi detto: *un punto per me:* e se quello, che tira, non manda in biglia nè l'uno, nè l'altro, si seguita il giuoco.

10. Chi fa saltare la Palla dell'Avversario fuori del Trucco, guadagna due punti; e saltando quella, che tira, o andando in biglia, perde chi tira, due punti.

11. Nel saltare le Palle, se una delle dette Palle dasse addosso alla parte avversa, e la rimandasse dentro del Trucco, se è la Palla di quello, che l'ha toccata, perde due punti, se è di quello, che l'ha giuocata, non perde punto, e si principia il giuoco da capo.

12. Se giuocando, la Palla andasse a fermarsi su la Mattonella, quella Palla vince considerata fuori, e perde due punti, come se fosse in biglia.

13 Chi non passasse la Palla dell'Avversario, o non toccasse la Mattonella opposta, perderà due punti.

14 Chi giuocando bigliardasse, perde un punto, come è dalla parte avversa chiamato subito il detto punto; e facendo biglia, o si perdesse chi giuoca, non si perde più d'un punto: e se la parte avversa

non chiama il punto, se fa la biglia, è ben fatta; e se si perde, perde due punti, e si principia il giuoco.

15. Nel giuocare non possa il Giuocatore stare con i piedi in aria essendo appoggiato sopra il Trucco, ma sia obbligato a tenere un piede in terra, e non tenendolo, perde un punto, quando vien chiamato dall'Avversario; e se fa la biglia, perde il detto punto, e non si conta la biglia. Che se si perde quello che giuoca, se la parte avversa chiama il punto, non può pretendere, se non che il punto, che ha chiamato; ma se non chiama, quello, che si fa, è ben fatto, e si seguita il giuoco.

16. Se una palla si fermasse mezza dentro, e mezza fuori della buca, non si ammetti al giuocatore di dire: *palla ferma*: ma se casca nella biglia, è ben cascata, purchè non sia mosso il Trucco, o fatto altro strepito, e facendosi, la palla si rimetta a suo luogo.

17. Chi dice: *io giuoco la mia*, non sia lecito a giuocarla, se il Marchiere non gli dice: *sì*, oppure la Parte avversa: e giuocandola senza licenza delli sopraddetti, perde un punto, o faccia biglia, o nò, o eziandio, che si perda.

18. Nascendo qualche disputa fra Giuocatori, cioè a dire: *ha bigliardo*, *ha toccato la Palla due volte*, o altre cose simili, debba il Marchiere girare intorno agli astanti, e domandar con destrezza; e il più che troverà, lo dirà forte, e a quel-

lo, che dirà il Marchiere, debba stare il Giuocatore.

19. Chi volesse giuocare, debba, prima di mettervisi, fare il patto di giuocar sempre colla punta; e non facendosi tal patto, sia lecito ad ognuno di giuocare di punta, o di tacco, come gli piacerà.

20. Conoscendo il padrone del Trucco, o il Marchiere, qualunque disvantaggio fra Giuocatori, sia lecito a detto Padrone, o Marchiere, dire con franchezza, o ad alta voce quanto conosce, pregando tutti a non offendersi di ciò, perchè il tutto si fa, acciò si giuochi con ogni quiete.

21. Che agli Astanti non sia lecito scommettere, e scommettendo siano le scommesse nulle; nè tampoco loro sia lecito parlare sopra i Giuocatori in materia del Giuoco, se non sono chiamati.

22. Se una Palla si fermasse sopra la biglia, cioè, che la borsa, detta biglia, sia alzata, e che la Palla toccasse la detta borsa, si debba dal Marchiere di sotto al Tavolone far tirare la borsa a basso; se la Palla va in biglia, s' intende fatta, ma se non va in biglia, si seguita il giuoco.

23. Dandosi il caso, che uno avesse dieci punti, e l'altro ne avesse undici, e quello, che ne ha dieci dicesse all' altro nell'atto di tirare: *vi dò un punto;* se quello accetta il punto, non s' intenda terminata la partita, ma bensì s' intenda, che la partita vada alle sedici.

24. Chi giuocando la propria Palla, e

dopo dato il colpo la trattiene, la medesima Palla perde tre punti.

25. Dandosi altri incontri non previsti nelli presenti Capitoli, si dovrà stare al detto del Marchiere, quale asserirà il solito a praticarsi in simili accidenti, stando sempre alla consuetudine del luogo ec.

CAPITOLI

DEL

TRUCCO DA RE.

Non dissimile dal Giuoco del Bigliardo sembra il presente, detto comunemente: *Trucco da Re*; giacchè quantunque siano differenti le disposizioni in diversa maniera ordinate; sono tuttavia consimili le leggi cavate tutte egualmente, che nell'altro, dalle leggi del moto. Si fa questo giuoco in una Tavola quadrilunga, coperta di Panno fino, onde renderla perfettamente eguale, e con quattro sponde adattate, in ciascheduna delle quali avvi tre buchi, detti comunemente, *Case*, e sono al numero di dodici, nei quali deesi procurare far perder la Palla dell'Avversario. Nel mezzo da una parte vi è la Porta, che bisogna passare d'avanti, e ripassarla di dietro: dall'altra parte opposta vi è il Re, che bisogna toccare senza farlo cadere, e cadendo si perde, osservando le seguenti regole.

1. Chi tocca, o li vien fatto di toccare il Re prima d'aver passato, e ripassato la Porta, perde.

2. Cominciato il Giuoco, non si può più movere il Re, ancorchè fosse fuori del suo luogo.

3. Chi tocca alcune delle Palle, mentre cammina, perde.

4. Chi fa zarrare la Palla del compagno nel dargli, bisogna prima, che lasci fermare la sua, avanti che la levi di tavola, e non lo facendo, la zarra è contro di lui; supponendosi che zarri ancor lui nello stesso tempo.

5. Chi truccando, manderà fuori la Palla, perde quella, che resta fuori; e andandovi tutte, perde chi dà; nè si può riconoscer la Palla senza licenza.

6. Uscendo fuori alcuna Palla, se torna in giuoco per aver toccato in qualunque modo, o per esser tenuta da alcuno de'Giuocatori, che toccasse la Tavola, chi l'ha toccata perde: e se tornasse per aver toccato alcuno de'Giuocatori, che non toccasse la Tavola, quello non perde, ma si seguita il giuoco.

7. Andando la Palla in buca, e ritornando in Tavola, non si perde: e se toccasse altra cosa fuori de' Giuocatori, perde chi dà senza aver prima fatte le dovute avvertenze.

8. Le Palle vogliono esser toccate senza essere accompagnate con Maglio; e chi le accompagna perde il tiro, e si ritorna la Palla, ove era di prima.

9. Chi fa cadere la Porta, benchè con la Palla del compagno, perde; nè si può detta Porta toccare, quando è principiato il giuoco sino alla fine, e può il Compagno dar tutte le zarre contro chi la tocca, accettandole in suo favore.

10. Volendo passare, e ripassare la Porta, non si può far Giuoco dalla banda contraria, e chi lo fa, perde; nè si può toccare, nè far forza alcuna alla Porta con il Maglio, o Codetta, ma solo per retta linea, e chi fa il contrario, perde il tiro, e si ritorna la Palla, ove era di prima.

11. Chi nel toccare il Re fosse mandato in buca, o fuori della Tavola, perde chi ha dato.

12. Le Palle toccate s'intendono giuocate, anche per inavvertenza.

13. Essendo la Palla accostata alla sponda, non gli si può mettere la Codetta di mezzo, ma subito toccata deve esser mossa, altrimenti si perde il tiro, e se zarrasse la Palla, è suo danno; e se fosse da toccare il Re, e che si fosse accostato, non vale il tiro, tornando la Palla, ove era prima.

14. Se li Giuocatori errassero l'un dopo l'altro, avendovi giuocato sopra, non possono domandare errore; ma non vi avendo giuocato, chi dice prima l'errore dell'altro, ha vinto.

15. Prima di compire la Partita ognuno può segnare li giuochi, benchè scordati; e se alcuno senza richiesta lo dicesse, non si può segnare. Finita poi la Partita,

e dato principio all'altra, non è più tempo di correggere l'errore.

16. Chi nel levar la Palla dopo tocco il Re, lo facesse cadere, perde.

17. Chi farà fare zarra a tutte due le Palle in un istesso tempo, perde.

18. Chi passasse, o ripassasse due volte, e chi fosse fatto ripassare di dietro, mentre non fosse passato dinnanzi, perde.

19 Essendo tutti li Giuocatori da Re, facendol uno toccare dalla Palla d'un altro, perde, nè s'intende, che il tocchi egli.

20. Chi toccando il Re, lo facesse cadere, e ritornasse in piedi, s'intende tocco.

21. Essendo tutti i Giuocatori da Re, quello, alla cui Palla fosse dato, e fosse fatto toccar detto Re, vince.

22. Chi con inavvertenza dasse la Palla dell'altro, non essendo alcuno da Re, si torna, ov'era prima; sarà per altro in arbitrio dell'Avversario, se conosce vantaggio, o lasciarla, dov'è, oppure tornarla dov'era prima.

23. Quando uno, che è da Re, inavvertentemente giuocando la Palla dell'altro, che ancor non lo fosse, tocca il Re, o fa qualche altra zarra, perde.

24. Se venisse il caso, che uno mandasse la Palla del Compagno in buca, e toccasse la Palla zarrata, perde chi trucca.

25. Se nel truccare scuotesse la Tavola, anche facendo zarrare, la zarra sarebbe nulla.

26. Se una Palla restasse imboccata su

l' orlo della buca, e stasse ferma un poco, e dopo cadesse in buca, la zarra non vale.

27. Nel truccare le Palle, bisogna sempre avvertire, che la punta del piede tocchi terra, altrimenti il tiro non vale.

28. Se nel dare alla Palla, andasse in buca, e che saltasse fuori per il buco di sopra della sponda, e ritornasse in giuoco, s' intenda persa, perchè bisogna, che ritorni in tavola per lo stesso luogo.

29. Venendo il caso, che dasse il vantaggio della mano al Compagno, e che quello, che dà tale vantaggio tirasse prima, e zarrasse, la Palla perde; e se passasse alla Porta, l' Avversario può far levar la Palla dalla tavola, e tirare egli se vorrà.

30. Se uno dasse all'altro qualche vantaggio, e quello, che ha dato vantaggio andasse in quelle buche assegnategli, non perde, e si deve da chi dà il vantaggio, prender fuori quella Palla, e porla davanti la buca, che non tocchi però il taglio della buca; con questo, che se quello, che riceve vantaggio, prendesse la Palla fuori di buca, o solo la toccasse, e ciò senza licenza, perde il giuoco.

31. Se quello che dà le buche, vedesse andare la Palla del Compagno in una di quelle buche, e levasse la sua Palla per inavvertenza dalla tavola, perde.

32. Chi dasse a tirare giù il Re al Compagno, e che quello che ha tal vantaggio tirasse nel Re, e lo facesse tornare in

piedi, o lo mandasse fuori della tavola, o in buca, perde; e se tirasse giù il Re prima d'aver passato e ripassato, perde; e se gli fosse fatto toccare il Re, perde la zarra.

33. Se truccando, balzasse la Palla per andare o non andare fuori del Trucco, come pure, se detta Palla restasse fuori del Trucco, e toccasse il Contrario, mentre toccasse il Trucco, in qualche parte, il giuoco sia in favore di chi ha giuocato.

34. Se giuocando intorno al Re per toccarlo, e detto Re cadesse sopra la Palla, se il Giuocatore lo ritornerà in piedi con la detta Palla senza distaccarla, guadagnerà; ma distaccando e poi ritornando a toccare, perde.

35. Se nel truccare cadesse la Porta, sopra della Palla, s'intende zarra per chi ha truccato.

36. Se truccando, si rompesse la Porta, e andasse via una pedina, o colonna, e che l'altra rimanesse in piedi con l'arco, e volto attacco, non si zarra, e si finisce il giuoco: ed in caso che si avesse a passare avanti, o dietro, nel passare bisogna toccare la pedina per di dentro, altrimenti non s'intenda passo.

37. Se nel truccare una Palla, saltasse sopra la sponda del Trucco, e roculasse o non roculasse, e che fosse buttata dentro da qualcuno, s'intende zarra per detta Palla.

38. Se truccando, fosse mandata una Palla sopra la sponda del Trucco, e nel

camminare entrasse per il buco, che riesce nelle buche, e andasse in giuoco, s' intende zarra, dovendo andare per la stessa sponda, senza esser toccata.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLA GUERRA

DETTO STANFOLI.

Per far questo Giuoco si ricercano più Giuocatori; cioè, meno di tre, nè più di sei: ed appunto dicesi Guerra, perchè è composto di molti, che contrastano insieme.

1. Sarà primo a giuocare quello, cui sarà toccata, giuocando alla sorte, la prima Palla, e così in seguito, quando non vi fosse uno, che fosse da Re, o avesse toccato il Re.

2 Dal Marcatore, si dispensano dodici, o più Gettoni, che vengono marcati per quel valore, o moneta, che viene da loro accordata.

3. Ognuno de' Giuocatori, deve farla da se, e non deve accordarsi con l'altro, mentre vi sarebbe un palese pregiudizio del terzo.

4. Qualunque volta uno percuote con la propria Palla una degl'Avversarj, e che

una di quelle Palle vadi a toccare un' altra, li Principali di quelle Palle toccate, devono pagare a quello, che ha giuocato, un Gettone per uno, e tal mossa di tre Palle si chiama *Casino*; e nel caso che si movessero tutte quattro, deve riscuoterne due, e si chiama *Caso grande*.

5. Oltre li detti *Casino*, e *Caso grande*, può succedere, che una o più di quelle Palle, possa zarrare; nel qual caso, devono pagare un Gettone per quella zarra; e se quella Palla fosse da Re, due Gettoni.

6. Se una Palla fosse da Re, e che toccasse il Re, deve avere due Gettoni da ciascuna di quelle, che si trovano in Tavola, e tutti li Gettoni, che saranno nell'offerta, spettano a chi ha toccato. Offerta, non è altro, che quando uno giuoca la propria Palla, e che la medesima zarra, paga un Gettone all' offerta; quali Gettoni ivi si lasciano, sintanto che ve ne siano quattro, ed allora se ne prende uno per ciascheduno, purchè però non vi sia un Re in Tavola, nel qual caso si proseguisce a porre nell' offerta le zarre suddette, fin a tanto o che il Re abbi tocco, o che sia zarrato. Avendo tocco, spettano al medesimo tutti li Gettoni dell' offerta, come sopra ec.; se poi è zarrato, si partono tra loro tutti, con questo, che la Porta non può mai muoversi sino al fine del giuoco.

7. Chi restasse con la sua Palla solo, e ciò a causa d' essere le altre zarrate, o fatte zarrare; quella che resta si chiama

solo in Tavola; e se gli devono pagare due Gettoni per ciascheduno de' Giuocatori, oltre le zarre che gli competono.

8. Nel caso che vi sia un Re in Tavola, non si possa dire altro, che, *la tal Palla è Re*. Non si possano dar altri insegnamenti intorno a questo giuoco.

CAPITOLI

DEL

TRUCCO DA TERRA.

1. Che al primo tiro si stia in lontananza dal Ferro piedi 80. in circa, o quella distanza, che prima di giuocare si concorderà tra i Giuocatori; nel qual sito si dovrà collocare per segno la Cassetta destinata per le Palle, o altra cosa, che determini la distanza.

2. Che al primo tiro, possa il Giuocatore scostarsi dal luogo degli altri per indirizzarsi al Ferro, purchè sia a retta linea in quadro, del segno collocato.

3. Che possa il Giuocatore al primo tiro passare per il Ferro, e far il punto; non però possa tirare di posta ad alcuna Palla de' compagni, altrimenti la Palla, alla quale averà tirato, si ritorni al suo luogo di prima; il che non s'intenda, quando si è giuocato ruzzolando.

4. Che dopo il primo tiro, facendosi

pertita, li due che avranno le sue Palle prime al Ferro, siano assieme compagni; e gli altri due pure compagni, che avranno le sue Palle ultime al medesimo Ferro.

5. Che la prima Palla a giuocare sia quella, che si trova dinnanzi alla faccia del Ferro, e al medesimo più vicina delle altre; o pure, essendo tutte di dietro, quella sempre che è più vicina al Ferro stesso. Così pure dopo la prima, giuochi quella delle ultime due suddette che si troverà più vicina, come sopra; e così per regola alternativa sino al fine.

6. Che la Palla, perchè sia la prima, debba essere più della metà dinnanzi alla faccia del Ferro, misurando dalla medesima faccia, non dal corpo del detto Ferro; siccome la vicinanza della Palla al detto Ferro, si debba misurare dal piede dello stesso.

7. Che per fare il punto, debba la Palla passare per la parte anteriore del Ferro, e passando per la parte posteriore, s'intenda disfatto, coll' obbligo di riffare quel punto istesso.

8. Che allora solamente sia fatto, o disfatto il punto, quando la Palla sia del tutto fuori, e staccata dal Ferro.

9. Che si giuochi sempre col Maglio, o col piede a retta linea, non mai curvamente, altrimenti non si bonifichi il tiro fatto in simil modo.

10. Che giuocando uno la Palla del Compagno, o di alcuno degli Avversarj,

scopertosi l' errore in quel medesimo tiro, si ritorni quella, ed ogni altra Palla che fosse stata mossa, ed anche il Ferro, a suo luogo; il che s' intenda ogni volta, che per inavvertenza con li piedi, o con il Maglio venga mossa qualche Palla, o Ferro nel progresso del giuoco.

11. Che levata da terra col Maglio la Palla, non possa il Giuocatore star lungo tempo dubbioso sopra il giuoco da farsi colla Palla nel Maglio, ma debba in tal caso subito rilasciarla nel luogo dove si ferma; avvertendo, che nel levare la Palla, il far più di tre passi non è permesso.

12. Che non immagliandosi bene una Palla, facendo il giuoco, mossa che sia la medesima dal luogo, s' intenda sempre giuocata.

13. Nell' imboccare avanti il Ferro una Palla, se il Giuocatore può fare il punto, deve dirsi in tal caso punto ben fatto, purchè vi possa esser il mezzo del diametro di una Palla d' avanti alla faccia del Ferro.

14. Che restando il Maglio obbligato tra il Ferro, e la Palla nell' atto di fare il punto, debba il Giuocatore in ogni modo tirare a se il Maglio, lasciando la Palla ovunque anderà.

15. Che nel Giuoco non si debba impedire nè col Piede, nè col Maglio, nè con altra cosa che tenga il corso della Palla propria, nè del Compagno, nè degli Avversarj; ma lasciandole andare al luogo loro, sino a tanto che non siano ferme

da se, non si giuochino, essendo solo permesso al Giuocatore in lontananza, prima di tirare la sua Palla, muoverla, come si disse, in forma di Coccola con le mani a retta linea di quel Giuoco, che vuol fare, e in vicinanza accomodarsela, senza punto moverla dal luogo, e non altrimenti.

16. Che vinca il giuoco quella parte, che prima farà quattro punti; e se gli Avversarj, non ne avessero per anco fatto alcuno, sia Giuoco doppio.

17. Che sia subito perduto il Giuoco per chi col proprio tiro, farà rompere il Ferro, o lo sbalzerà fuori della Canna; e se avrà fatto qualche punto prima, sarà Giuoco doppio.

18. Che se nel tirare una Palla, si rompesse, o si guastasse il Maglio, in modo che fosse stato evidentemente impedito nel fare il suo Giuoco, possa il Giuocatore tornar la sua Palla a luogo, e, preso altro Maglio, tirare un' altra volta.

19. Che spezzandosi notabilmente una Palla in modo, che più non si potesse adoperare per finire il Giuoco, se ne pigli un' altra, ponendola nel luogo dove sarà il pezzo maggiore della Palla spezzata. Dovendo poi riddare alla Palla, quando starà a lui a far nuovo tiro, potrà regolarsi secondo il giudizio, e parere di uomo prudente, sì in questa, come in qualunque altra differenza, e difficoltà, che nel Giuoco potesse insorgere.

20. Che non si possa gettar lontano una Palla dell'Avversario a braccio contra-

rio, cioè ritirando la propria Palla col Maglio, per darle maggior impeto ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLE BOCCHIE.

1. Prima di cominciare il Giuoco tre cose bisogna decidere, e sono: primo la quantità de' punti, che devonsi fare: secondo la divisione de' Compagni: terzo a chi debba la prima volta toccar il Bocchino. La quantità ordinaria de' punti suol essere 8. 12., o 16. e questi si accordano con il patto. La divisione de' Compagni si fa col tirar tutti al Bocchino, e quelli, che sono più vicini ad esso, devono indispensabilmente essere li Compagni. Anzi, chi volesse ritirarsi, intendesi di già perduto il giuoco. In tal maniera il partito di quelli, che sono più vicini al Bocchino, anche deve tirar per il primo il Bocchino medesimo; ma giuocando in due, o altrimenti, quello, che anderà più vicino averà il primo la facoltà di tirar a suo piacimento, e dove li parerà il Bocchino stesso.

2. Ognuno nel giuocar la sua palla deve stare nel segno, in cui è stato il primo, e se non lo fa, ancorchè accosti al segno la sua Bocchia più degli altri, perde il punto fatto, resta nullo il segno,

e per quella volta la Bocchia non fa giuoco alcuno.

3. Se per avventura la Bocchia di alcuno delli Giuocatori viene o fermata, o in qualsivoglia maniera urtata, si dovrà aver riguardo all'urtatore. Se sarà stato uno fuori del giuoco, cioè o Persona, o sasso gettato, o Bestia, o altro, in tal caso si rinuova la botta: se sarà stato uno dello stesso partito, è perduto il punto, e la Bocchia non giuoca più. Se poi sarà stato uno del partito contrario, in tal caso la Bocchia ha guadagnato il punto, e stà in libertà del Giuocatore tirarla, o non tirarla di nuovo.

4. Il luogo, da cui deve ricominciarsi il Giuoco, sempre esser deve quello, da cui si leva nel fin della giuocata il Bocchino.

5. Se, tirato che siasi il Bocchino, ritornasse lo stesso ripercosso da muro, da tavola, o per ineguagiianza del terreno, vicino, in maniera che se gli potesse arrivar con le mani, in tal caso solamente, e non in altri, si può nuovamente tirar il Bocchino. Per altro, regola generale, che tirato, che siasi, nessuno ha più facoltà di ritirarlo, qualunque sia il sito in cui è andato.

6. Se il Bocchino medesimo fosse andato in luogo, da cui non potesse vedersi, in tal caso dovrebbe attendersi il consenso di tutti egualmente per tirarlo: altrimenti bisogna giuocare, ove ritrovasi, solo essendo lecito fare, che alcuno addi-

ti in qualche maniera il sito preciso; o può ciascuno in persona, prima di tirare, andarlo a vedere.

7. Se nel tirare la Bocchia succedesse mai ad alcuno, che per qualche accidente la medesima gli uscisse di mano; allora, se la medesima non passa la distanza di due passi potrà ritirarla, e rifar il suo Giuoco, ma se passa il termine de' passi due, gli converrà aver pazienza, e il Giuoco s' intenderà valido.

8. Il Bocchino dovrà sempre tirarsi in proporzionata distanza, ne meno dei due passi, nè più di una certa lunghezza, che non sia accordata fra i Giuocatori; altrimenti sarebbe un giuocare per vedere la forza del Braccio, e non alle Bocchie, nel qual caso il Giuocatore può ritirarsi.

9. Accadendo mai nel bocchiare, che si rompesse una qualche Bocchia, allora si riguarda la Bocchia rotta: se questa è la bocchiata, in tal caso quella più non si conta, come non vi fosse; se è quella che bocchiò allora può il Giuocatore ripprenderne un' altra, e tornare al Giuoco; se tutte due, si prenderanno allora i tocchi più grossi, e quelli formeranno il punto per allora.

10. In caso che tutte le Palle toccassero egualmente il Bocchino, e restasse formata una patta, l' ultimo, che ha formata detta patta potrà ritirare, per dipattare; ed in caso che egli non volesse il punto, non è di alcuno, ed il Bocchino torna nelle mani di chi avealo tirato prima.

11. Nell' atto del Giuocare dovrassi aver particolare riguardo (e questo è punto essenziale del giuoco) che uno non tiri la sua Palla fin tanto, che l' altra sia fermata del tutto.

12. E' punto parimenti essenziale del Giuoco, che per nessuno debbansi levar dal Terreno, o sassi, o altri intoppi, ma dovranno tutti star alla condizione, in cui fu il Bocchino, qualunque cosa vi sia di mezzo.

13. Nel misurare per decidere qualche litigio, si avrà particolar avvertenza non venga mossa alcuna Bocchia, ed in caso che venisse mossa, il danno sarà del misuratore, e non di altri.

14. Quando si faccia il Giuoco in sei, oltre l'accordato della Partita, vi è anche l' onore della così detta (Borzigola), cioè quando sono più vicine al segno tutte le tre Bocchie dello stesso partito, ed allora quelle tre Palle contano il doppio, cioè sei punti. Giuocando poi con otto Bocchie, si dovran contare due onori, e si darà il (Borzigolotto,) cioè, essendone tre sole dello stesso partito più vicino al Bocchino, si dice come sopra (Borzigola,) e contano sei punti; essendo poi tutte e quattro, dicesi (Borzigolotto,) e contansi otto punti, e così in seguito ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DEL PALLONE.

1. Il Giuoco del Pallone inventato per diletto del Popolo, per esercizio de' Giovani, approvato dai Principi; si giuoca in un Piano Quadrilungo, di lunghezza cento passi in circa, diviso per metà da una linea visibile in traverso, largo dieci passi in circa.

2. Regolarmente otto Giuocatori lo compongono: una Palla è lo scopo della gara; il diametro di questa Palla è di oncie sei in circa. Questa è fatta di cuojo di Capra, o di altra simil materia, vuota, con un picciol foro, coperto di dentro da una pelle all'uso de' mantici, che suole ordinariamente riuscire di peso oncie sedici in circa. Dev' essere piena d' aria, la quale s' introduce mediante una Canna di Bronzo.

3. Ogni Giuocatore tiene in braccio un legno forato, allo intorno del quale sono piantate tante punte parimenti di legno, che servono per battere, e ribattere con maggior facilità la detta Palla; all' esterno del foro sta un legno in traverso per comodo della mano, e questo è detto Bracciale.

4. Due pezzi di legno torniti, o quadrati di differente colore servono per segnare le Caccie.

5. La Linea, che divide il Giuoco in due Quadri fà, che ciascuno di detti Quadri abbia la sua denominazione; uno vien detto Battuta, e l'altro Rimessa, La metà de' Giuocatori è situata nel Quadro della Battuta, l'altra metà nel Quadro della Rimessa, li quattro Giuocatori della Battuta sono nominati: primo, secondo, terzo, e quarto; così quelli della Rimessa; i primi e i secondi stanno ai due capi del Giuoco, li terzi e li quarti verso la metà del Giuoco.

6. Si comincia il Giuoco da una battuta, che dovrà farsi mediante il Pallonaro, il quale sarà situato lontano dal Battitore otto, o dieci passi in circa in faccia a questo Battitore. Questo Pallonaro manda la Palla in aria con le sole mani al Giuocatore, acciò sia battuta contro la Rimessa.

7. Non è lecito ad alcuno de' Giuocatori il passare nel quadro dell' Avversario se non dopo la battuta; e se un Giuocatore della Rimessa si ritroverà nel quadro della battuta nell'atto, che si batte, ancorchè il Giuocatore della Rimessa guadagnasse il Punto, nulla si conta, quando anche si conoscesse, che il Pallone dalla battuta non fosse passato la metà del Giuoco, prima di toccare il piano.

8. Consiste questo Giuoco in fare, che l'Avversario non ribatti la Palla, e in tenerla più che si può lontana.

9. Battuto, e ribattuto che sarà una, o più volte, la Palla non sarà buona, se non si potrà ribattere prima, che tocchi il piano, o dopo toccato una sola volta il suddetto piano; e se tocca due volte il piano, si sospende il punto, e si segna una Caccia, dove sarà fermata la Palla del Giuocatore; e queste Caccie si segnano alla ripa largo il Giuoco, ma dentro appena dello stesso Giuoco.

10. Se la Palla arriva a Capo del giuoco, stando sempre nello stesso giuoco, senza essere trattenuta, si conta un Quindici a favore di chi l'avrà mandata.

11. Si conterà un Quindici per il Giuocatore, che batterà, o ribatterà la Palla fuori del giuoco fra le due linee laterali dello stesso giuoco.

12. Ogni volta che la Palla esce per traverso fuori del giuoco senza aver toccato il piano, si conterà un Quindici contro chi l'averà mandata fuori: e se escirà dal giuoco in traverso, dopo aver toccato una sola volta il piano, si segnerà Caccia. Così pure si segnerà Caccia quando, dopo avere alcun poco strisciato il Pallone per il piano del giuoco; toccherà la linea laterale della ripa, considerandosi questa ripa fuori del giuoco.

13. Il Battitore, battendo la Palla, deve passare la metà del giuoco senza toccare il piano, e non passando si conta un Quindici per la rimessa; e se il Battitore, nell'atto di battere, manda la palla al luogo del Pallonaro, o in egual distan-

za in circa, nulla si conta, poichè e lecito al Battitore di ricusare le palle che non gli sono comode; ma se il Battitore manda la Palla con forza alla suddetta distanza senza aver mostrato di ricusarla, perderà un Quindici.

14 Che una delle parti non tocchi la Palla due volte di buon tempo, altrimenti si conta un Quindici per l'avversario. A questo Capitolo si riduce il premere il Pallone di buon tempo fra il Bracciale, ed il Muro, oppure in un contratempo premerlo in terra, di modo che non parta liberamente, ma abbi, pria di partire, qualche contrasto, conoscendosi essersi stretto un tal Pallone, o tra la terra, o tra il muro con il Bracciale.

15 Per vincere un Giuoco, è necessario far quattro punti; ogni punto, viene denominato quindici; ma quando una parte ha guadagnati tre punti, il terzo punto è detto quaranta abusivamente. Fatti da una delle due parti li quattro punti, si vince il Giuoco; avvertendo, che se l'Avversario non avrà fatto alcun punto si contano due giuochi, quando nelle due parti, trovandosi eguali di punti, e senza Caccie in terra, l'una di esse guadagnerà gli altri che mancano al compimento del Giuoco, prima che l'altra ne guadagni alcuno.

16. Che il Giuocatore battendo, o ribattendo la palla di buon tempo, debba sempre batterla, e ribatterla col bracciale, e battendola, o ribattendola con altra

parte del Corpo, perderà un quindici, fuorchè nel caso, che al Giuocatore riuscisse toccare l'Avversario guadagnerà un quindici. Benchè sia in uso presso altre nazioni di ribattere la palla qualche volta colla mano nuda serrata, o con un piede sino alla metà della gamba, e non mai con la mano aperta, nè colla punta del piede, nè col contorno della suola, che sarebbe fallo. Ma intorno a questo, se vi saranno Forestieri, prima di entrare in giuoco, converrà che l'accordino.

17. Se la Palla sarà mandata fuori per il lungo del giuoco, dentro le due linee laterali del quadrato, e torni in giuoco senza aver toccato il pavimento, o persona di fuori; potrà il Giuocatore di quella parte ribattere la Palla, che sarà sempre buona.

18. Se la Palla sarà battuta da uno dei Giuocatori contro a qualche zarra, cosicchè la Palla torni contro, chi l'avrà mandata; se riesce all'Avversario ribatterla di buon tempo, sarà buona; se poi sarà mal presa la Palla dal Giuocatore, e che vadi fuori del giuoco all'indietro, anche per ragione di quel che zarra, che a ciò abbi contribuito, chi avrà in questo modo malamente battuta la Palla, avrà perduto un punto. Se poi, scagliata la Palla all'indietro, andrà ad incontrare qualche zarra, che la rimandi avanti, se non riuscirà a qualcheduno dei Giuocatori contrarj di rimandarla, sarà buona per chi l'avrà scagliata. E se dopo il secondo

balzo sarà trattenuta dalli Giuocatori di una delle parti, si segnerà Caccia dove sarà stata fermata.

19. Quando la Palla sarà toccata da un Giuocatore, dopo aver balzato due volte, non sarà mai fallo, ma si segnerà una Caccia dove sarà fermata; così può dirsi, quando la Palla avrà strisciato per il piano.

20. Toccando la Palla uno delli due serventi del giuoco, s' intenda non aver toccata cosa alcuna, ma toccando uno dei spettatori situati ai capi del Giuoco, s' intenda guadagnato un punto a favore di chi avrà mandata la Palla. Toccando poi la Palla alcuno de' spettatori situati lateralmente dentro il piano del Giuoco, s' intenda la Palla ferma dove sarà stata toccata.

21. Se il Pallone ha battuto, o ribattuto sopra qualche tetto, e che non si veda tornare in giuoco, dentro uno spazio di tempo discreto, si conterà un punto; e se la Palla uscirà per altro sito, dov' è entrata, è fallo.

22. Quando il Pallone sarà battuto, e ribattuto da un Giuocatore dentro a qualche porta, o finestra situata dentro il giuoco, ma però di tale altezza, che il Giuocatore avversario potesse col braccio arrivare a rimandar la Palla, e non la rimandi, s' intenda Caccia da segnarsi alla metà di quella porta, o finestra: ma accadendo ch' entri per qualche finestra alta più di un' uomo, in tal caso è fallo per chi glie l' ha mandata.

23. Il Marcatore dovrà segnare le Caccie ad alta voce, ed avvisare quando si deve passare, e ripassare. Rompendosi il Pallone per aria s' intenda nulla la palla.

24. Quando ciascuna delle parti avrà tre punti, il Marcatore non conterà quaranta per ciascheduna, ma trenta.

25 In due casi solamente passano, e ripassano li Giuocatori da un quadro all' altro. Il primo è ogni volta che saranno due Caccie segnate, li Giuocatori della battuta passeranno ad occupare il quadro della rimessa, e quelli della rimessa, ad occupare il quadro della battuta. Secondo è, quando una delle parti avrà guadagnati tre punti, sarà una sola Caccia segnata, non potendosi mai segnare due Caccie, quando una delle parti avrà guadagnati tre punti.

26. Si perdono le Caccie allor che la palla non è trattenuta dal Giuocatore avanti le dette Caccie per il lungo del Giuoco, e ciascheduna sarà guadagnata secondo l' ordine che sarà stata segnata: ed ogni Caccia per se conta un quindici.

27. Si avverte, che se la Palla sarà trattenuta in faccia a detta Caccia per il traverso del Giuoco, nulla si conterà, ma dovrà liberarsi la Palla. Parimenti dovrà ribattersi, se essendo segnata una Caccia, per guadagnare la quale si contrasti la Palla, succeda, che detta Palla, non di buon tempo esca fuori del Giuoco a retta linea, dov' è segnata la Caccia, o che escendo dal Giuoco per traverso inciampi

nella Caccia medesima. Ciò è necessario a sapersi, perchè oltre all'inciampare nella Caccia di cattivo tempo la Palla, la può colpir di buon tempo ancora, ed in tal caso s'intende non aver toccata cosa alcuna. Che se dopo ritorna entro il Giuoco, sarà in istato da potersi guadagnare dalla parte contraria, è se poi cade fuori del Giuoco, è fallo per chi l'ha mandata.

28. Quando la Palla avrà fatti due, o più balzi, e che il Giuocatore la trattiene in aria, dovrà il Giuocatore fare un passo addietro dal luogo, ove l'avrà trattenuta, e nascendo contrasto, la Palla si dovrà collocare dal Marcatore in terra fra l'una, e l'altra gamba del Giuocatore, che non si dovrà muovere dal luogo che li sarà contrassegnato dal Marcatore per osservare se la Caccia sarà vinta, o perduta, e da ribattersi.

29. Se nascerà contrasto per qualche Palla, e che il Marcatore non possi giudicare; dovrà il suddetto col consenso dei Giuocatori interrogare all'orrecchio i spettatori disinteressati, come nel caso di qualche fallo, e non essendovi spettatore intelligente, dovrà decidere il Marcatore ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLA RACHETTA.

Se tra i divertimenti, quello deve dirsi il migliore, e il più sano, che oltre il sollievo tanto necessario dell'animo, seco porta pur anche un qualche, qualunque siasi, vantaggio ai bisogni del Corpo; converrà certamente concepir una somma stima per il Giuoco, di cui siamo qui per discorrere, comunemente chiamato (Giuoco della Rachetta,) in cui fan del pari, ed in modo particolare l' utile, e il dilettevole assieme vedersi. E' questi un Giuoco divenuto omai usitatissimo in tutte le principali Città dell' Europa, e che, venendo per lo più praticato da Persone di proprietà, può giustamente numerarsi trai Giuochi nobili, conferendo moltissimo ai due maggiori bisogni dell'uman Corpo, cioè all'agilità, ed alla prontezza della vista. Ma comechè, quanto più particolare si rende un divertimento, tanto più abbisogna di regole, per le quali tutti li Dilettanti concorrano alla uniformità nell' esercitarlo, onde non abbia esso poi col tempo, e coi dispareri dei Giuocatori a patir eccezioni, e perdere così la sua bellezza, e la sua nobiltà, unicamente formata dalla bellezza, e nobiltà delle re-

gole, che lo compongono; così ho stimato bene ridurre certi determinati Capitoli anche le menome informazioni, o differenze, in tre parti considerandolo, allo stesso essenziali, e sono; primo *la pianta materiale*; secondo *gl' istrumenti*; terzo *le regole*, con le quali deve questi esser fatto.

Il Giuoco della Rachetta all' Italiana si fa dentro quattro muri di altezza da Terra sino alli Coppi piedi 20. e mezzo per lo meno; li due laterali de' quali dovrebbero essere di grossezza oncie 13., e di lunghezza piedi 46. e mezzo l' uno; e li due muri di testa devono essere grossi oncie 9, larghi piedi 16. oncie 2., ed alti piedi 20. e mezzo: e detti quattro muri devono essere tutti ben pomiciati, e sacramati, con sei finestre per ogni muro laterale, le quali devono essere alte piedi 7., e larghe piedi 4. oncie 2. l' una; alle quali si pongono le reti di corda, acciò le Palle non eschino fuori del Giuoco. Il Piano poi, contenuto dentro li suddetti quattro muri, dev' essere fatto di mattoni cotti quadrati, grossi piucchè si può, e pomiciati, posti in buona calcina. Dalla parte, che si entra dentro in detto Giuoco, vi dev' essere un Tavolato di Asse di larghezza piedi 2. e di altezza piedi 5. oncie 1. in gronda, il quale forma uno squadro in detto Giuoco, su cui si butta la Palla, e sotto di questo Tavolato vi devon' essere due finestre nel muro di testa, alte da terra piedi 4. oncie 4., larghe pie-

di 4., e alte piedi 2. per adauna ; e nel Tavolato esistente nel muro laterale, vi dev' essere un uscio largo piedi 2, ed alto piedi 4. e oncie 10., e vi dev' essere ancora una finestra nelle Asse, alta da terra piedi 2., e mezzo di lunghezza, piedi 2, e mezzo di altezza, piedi 2. oncie 8. di luce. La gronda poi del detto Tavolato da per tutto deve restare alta da terra piedi 5. e oncie 1., ed il di sopra del medesimo deve essere alto da terra piedi 6. giusti.

Nel mezzo de' muri laterali di detto Giuoco vi si pone una corda con sua rete fissa, la quale si tira dall' altra parte del muro laterale, servendo la medesima, e di riparo alle gambe de' Giuocatori, e di centro eguale al sito del giuoco.

Nel mezzo parimenti di uno di detti muri laterali vi dev' essere un uscietto largo piedi 2., ed alto piedi 3. non quadrato, ma fatto in arco al di sopra, dentro a cui vi sta il Pallajo, che nota li falli de' Giuocatori ; e questo è quanto occorre significare intorno al sito del Giuoco. Ora convien discorrere degl' Istrumenti inservienti al detto Giuoco della Rachetta.

Gl' Istrumenti che servono alla Rachetta, sono gl' infrascritti ; cioè, una forma da Palle, la quale è un pezzo di legno duro, incavato, rotondo, dentro a cui si va battendo con un mazzuolo di legno la Palla, quando questa si fa, con corda ben eguale ; e terminata che sia,

deve pesare oncie 4. per lo meno, compresavi la sua anima di piombo, oppure di legno, sopra la quale con agocchia da maglia si va tessendo con corda la Palla; e fatta che sia una muta di Palle (che sono quattro per ogni muta) si coprono poi tutte con panno. Di queste Palle ve ne vogliono mute quattro, sono sedici in tutto, e poi ve ne vogliono mute due più minute, e più leggere, cioè di oncie 3. l'una per li Principianti.

Vi vuole una dozzina di Racchette fatte con corda maestra grossa da Contrabbasso, e corde da Tenore, da Basso, acciò esse possano lungamente resistere; e subito che si è giuocato si ungano con l'oglio di Oliva ben chiaro, adoperando un zampetto di lepra, e tenendole l'Inverno in luogo asciutto, e l'Estate in luogo fresco, acciò si conservino ben tense, e scarichino con velocità la Palla.

L'arco di dette Racchette dev'esser di Noce, essendo questi una qualità di legno più resistente, e più forte, purchè sia di vena bianca, fatta in siti umidi, ed acquosi. Si piega detto legno in arco sopra una forma fatta apposta per tale servigio, e ben asciutto che sia, s'inchioda con tre chiodi, uno grande, e due piccioli, e bicato vi si tirano per mezzo le sue corde, ma che siano ben tese, ed il manico di detto istrumento, per maggior comodo, e pulizia, si copre tutto allo intorno con pelle bianca.

Il Giuoco della Racchetta può giuo-

carsi in molti, ed in molte maniere, cambiandosi in qualche modo detto giuoco, secondo che viene a cambiarsi il numero de' Giuocatori.

1. Si giuoca dunque primieramente in Quattro, cioè due Giuocatori per ogni lato, ed allora ognun di loro è obbligato a stare nel suo centro, il quale, per ciascheduno di detti quattro Giuocatori, è lungo piedi 10. e oncie 6. e largo piedi 4. e oncie 1. e quello che passa, perde subito un quindici, bastando a dichiararlo passato, l'avere posto piede su la linea nera di divisione, segnata a tale effetto nel Giuoco.

2. Si può ancora giuocare alla Racchetta in tre persone due delle quali stanno abbasso (questo è il sito opposto al Tavolato), l'altro sta da se solo nel sito, ove sta piantato il Tavolato, il che succede quando quello, che sta da se solo è più bravo di ciascheduno de'suoi Avversarj, oppure quando li detti due Giuocatori accordano qualche partito discreto, che compensi il disavvantaggio, che ha quello, che giuoca da se solo. Esso però può andare da per tutto, al contrario degli altri, i quali sono sempre obbligati a stare nel proprio loro centro senza mai toccarlo, neppure con la punta del piede.

3. Si può ancora giuocare in due, uno per parte, ma resta di molta fatica, e svantaggio di chi stà abbasso, e di molto utile, e comodo a quello che stà, dov' è piantato il Tavolato.

4. Per ogni partita fatta nella Racchetta, quello che perde, paga al Pallajo una determinata moneta, ma esso è obbligato porvi di suo le quattro Palle, e le Racchette per tutti quelli, che giuocano, a riserva di quelli che hanno la sua Racchetta propria: con tutto questo però pagano la stessa moneta per partita, come gl'altri, quali non l'hanno, ed oltre è obbligato il detto Pallajo a stare nel suo nicchio per chiamare li Quindici, li Giuochi, le Partite, li Falli; e raccogliendo di quando in quando le Palle sparse per il Giuoco, le deve poi dare in mano di uno di quei Giuocatori, che stanno abbasso, e questo è l'uffizio del Pallajo.

5. Il Giuoco poi della Racchetta si comincia nella seguente maniera. Uno di quei Giuocatori, che stanno abbasso, ha da tirare con la mano sopra le Asse del Tavolato una Palla, a cui ha da dare con la Racchetta uno di quei Giuocatori, che stanno al detto Tavolato, passando la Palla agli Avversarj con le regole seguenti, la quale, rimandando essi addietro, e continuando la stessa ad essere buona, è di buon Giuoco, sin che non abbia fatto il secondo balzo: e quello dalla cui parte la Palla fa il secondo balzo, perde subito un quindici, per avere lasciato morire dalla sua parte la Palla.

6. Morta detta prima palla, quello che sta abbasso ne tira su un'altra nell'Asse di detto Tavolato, la quale sta buo-

na fino che è morta; e morta quella, se ne tira un'altra, e poi un'altra, continuando così fino che è fornita la Partita: fornita la quale ognuno passa, come al Pallone, salvo quando si giuoca in tre.

7. Ogni Palla morta fa quindici: e quattro Palle guadagnate in fila fanno due giuochi, ma quando sono state intermediate, non fanno, che un sol giuoco.

In quando poi alle regole, dipendendo dall'esatta osservanza delle medesime la bellezza del giuoco, sarà necessario esattamente attendervi; e qui a tale effetto restano esposte alla meglio che sia possibile, ed a notizia de' Giuocatori dilettanti.

8. Per guadagnare alla Racchetta conviene vincere almeno una Partita, la quale viene composta regolarmente di tre giuochi, ma standovi competenza eguale tra' Giuocatori può anch'essere di quattro, ed anche cinque giuochi, ma subito che uno di loro è arrivato a vincerne tre, ha vinto ancor la Partita.

9. Chi non arriva con la mano a buttare la Palla sopra le Asse del Tavolato, perde un quindici.

10. Chi tocca la Palla, quando è in giuoco buono, perde un quindici.

11. Chi non arriva con la Palla a farla entrare, almen col balzo, entro la linea degli Avversarj, perde un quindici.

12. Chi, col dare troppo forte alla Palla, sarà causa, che col balzo sorta fuori della Linea di detti suoi Avversarj,

pure segnata di nero nella larghezza della selciata, perderà un quindici.

13. Quello, che non potrà dare almeno di balzo alla Palla degli Avversarj, perderà un quindici.

14. Quello, che non manderà la sua Palla sopra la corda, e sua rete esistente in mezzo al centro del Giuoco, di modo che neppure di un solo pelo abbia toccata la detta corda, e rete, perde un quindici; ma però tocca all' Avversario ad accorgesene, e chiamare *toccata la corda*.

15. Chi non potrà dare di posta, o almen di balzo alla Palla mandata dal di lui Avversario, perderà un quindici.

16. Non si devono in questo Giuoco segnar mai le Caccie come al Pallone, ma bensì deve chiamarsi dal Pallajo un quindici a favore di chi lo vince, e a pregiudizio di chi lo perde ec.

CAPITOLI

PER LI GIUOCHI

DEGLI SCACCHI.

1. Si giuoca in due, in un Quadro di una Dama composta di Sessantaquattro Scacchi, trentadue bianchi, e trentadue neri. Ogni Giuocatore deve avere sedici pezzi, l'uno bianchi, e l'altro neri. Il pezzo maggiore è il Re, il quale va di Scac-

co in Scacco a linea dritta, e obbliqua avanzandosi, e ritirandosi a mano destra, e sinistra, prendendo, se ben li torna, li pezzi, che ritrova nella sua strada, di modo che dove leva un pezzo, ivi deve restare il pezzo vincitore, e così gli altri pezzi in simili casi.

2. Vi è poi l'Irrocatura, la quale consiste in una trasposizione arbitraria del Rocco col Re, purchè li pezzi, che sono frapposti tra li medesimi siano usciti, e siansi resi vacui gli Scacchi, che sono infrapposti tra il Rocco, ed il Re: con questo ancora, che il Re non si sia mosso, e che non passi per quelli Scacchi in tempo, che fossero attualmente offesi da qualche pezzo dell'Avversario; e che non debba tanto il detto Rocco, che il Re fare offesa veruna in detto tempo ad alcun pezzo dell'Avversario. Parimenti, attesa la trasposizione, è lecito moversi una pedina delle tre ultime dalla parte del Rocco un solo passo, purchè non offenda parimenti alcun pezzo dell'Avversario, e nel tempo, che il Giuocatore vuol irrocarsi, il Rocco non può passare lo Scacco del Re.

3. La Regina cammina in Linea dritta, e obbliqua di Scacco in Scacco da tutte le parti avanzandosi, e ritirandosi quanto ella vuole, purchè non incontri pezzi, che la impediscano, che allora li leva, e si ferma.

4. L'Alfiere collocato sopra lo Scacco nero non cammina, che di punta, e obbliquamente sopra il nero di Scacco in

Scacco, e si allontana quanto può andare purchè non incontri pezzi che l'impediscano, che allora li leva e si ferma.

5. L'altro Alfiere posto nello Scacco bianco si muove nell'istessa maniera dell'altro, ma sempre nello Scacco bianco.

6. Il Cavallo Salta di Scacco bianco in Scacco nero, che sono tre Scacchi, contando il primo, e l'ultimo, non a dritta linea, nè obbliqua, ma in forma di semicircolo, che il suo salto è tale, che passa sopra li pezzi, e nello Scacco ove si ferma, se vi è un pezzo dell'Avversario lo porta via.

7. L'altro Cavallo fa lo stesso, ma salta sempre di nero in bianco ed avanti, ed indietro.

8. La Rocca o sia Torre sempre cammina da tutte le parti, ma in linea retta, quando non l'impedisca un'altro pezzo, che allora lo porta via, e si ferma: e così fa l'altra Rocca.

9. Le otto Pedine si pongano nella seconda Linea davanti ai pezzi già collocati: camminano per la prima volta di due Scacchi, in due Scacchl, se si vuole, e le altre volte uno Scacco alla volta, e camminano a linea retta, ma prendono di fianco, o sia di punta quel pezzo, che vi si ritrova; e accadendo che la Pedina giunga all'ultima linea dell'Avversario può il Padrone della Pedina obbligar il medesimo a cambiarla nel pezzo migliore, che averà perduto. In caso poi che nulla avesse perduto si lascia la pedina

nel suo sito, ed il primo pezzo, che si perde, si fa cambiarlo nella Pedina.

10. Il prudente Giuocatore deve cercare di passar per mezzo al suo nemico, e dar Scaccomatto al Re, ed è obbligato ogni volta che dà Scacco al Re, dirlo, affinchè possa difendersi, o cangiando Scacco, o prendendo il pezzo, o mettendo in difesa altri pezzi: e quando una delle suddette cose non possa eseguire a Scaccomatto, la partita è perduta.

11. Bisogna notare, che vi sono tre sorta di Scacco: (Scacco semplice) dal quale il Re difendesi, o coprendosi coi suoi pezzi, o ritirandosi dallo Scacco, nel quale è attacato, o prendendo il pezzo, che gli dà Sacco.

12. L'altro si chiama (Intavolato,) e ciò è, allorchè trovandosi solo il Re, ed in necessità di moversi, nè potendo ciò fare senza incontrare offesa; e non avendo il Giuocatore altra mossa, che quella del Re, si chiama giuoco intavolato; nel qual caso è terminato il giuoco, senzachè veruno perda, o vinca.

13. Il terzo si chiama (Scacco soffocato,) quando il Re, senza violenza si trova stretto così, che non può muoversi senz'esser preso, e allora nè si perde, nè si guadagna.

14. Toccato il pezzo, quel pezzo che si tocca dee moversi, e dee istradare in una volta sola, e non in due.

15. Il primo, che deve aver la mano a movere dev' esser quello, che è più sol-

lecito a porre in ordine li suoi pezzi nelli Scacchi.

16. La maniera di giuocare alli Scacchi non si può quasi esprimere, perchè dipende dalla fantasia de' Giuocatori, e dalla situazione dei pezzi.

17. Li principali otto pezzi si mettono su la prima linea dello Scacchiere dalla parte del Giuocatore. Il Re, e la Regina si collocano nelli due Scacchi di mezzo, e se la Regina è nera si mette sopra lo Scacco nero, e se bianca sopra lo Scacco bianco, i due Alfieri a canto del Re, e della Regina, i due Cavalli a canto degli Alfieri, e le due Rocche vicino ai Cavalli nelle due estremità della linea, e le Pedine nella seconda linea ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DI DAMA.

Il Giuoco di Dama si fa sopra un Quadro composto di sessantaquattro quadrelli, detto volgarmente (Scacchiere,) e questi quadrelli, metà bianchi, e metà neri a vicenda.

Gl' Instrumenti per Giuocare sono ventiquattro così detti Pedine, o siano girelle rotonde alla misura degli Scacchi della medesima Dama, e queste ancora divise

per metà, cioè 12 bianche, e 12 nere, con le quali i Giuocatori sogliono coprire i dodici primi Scacchi della parte propria dello stesso colore. Vince il Giuoco quello che può levare, o chiudere le Pedine del contrario, e questo si fa qualunque volta si può ridurre, o trovare la Pedina contraria nello Scacco vicino dello stesso colore (che già s'intende) nel qual caso si fa saltar la Pedina propria allo Scacco di là da quello, in cui era posta la Pedina contraria, intendendosi quella in allora vinta, e levata dallo Scacchiere. Per ben giuocarlo però sarà necessario osservare le quì infrascritte regole.

1. I termini di questo Giuoco sono i seguenti; vincendosi una Pedina, si adopera il termine di *beccare*. Levandosene alcuna, che potendo beccare, per non esser stata, o veduta, o avvertita non becca, si dice *soffiare*. Il condur poi la Pedina stessa da Scacco a Scacco, si dice *menare*.

2. La Pedina fin tanto che non ha occupato l'ultima fila dello Scacchiere dalla parte contraria, non può per alcun modo tornare addietro, ma qualunque volta vien messa, dev'esser portata avanti, e verso l'Inimico, e precisamente in quello Scacco medesimo, che aveva cominciato a coprire la Pedina.

3. Quando la Pedina giunge ad occupar l'ultima fila dello Scacchiere dalla parte contraria, allora si dice Dama, e per distinguerla dalle altre, vien coperta

da altra Pedina dello stesso colore.

4. Quando la Pedina ha occupato il luogo prescritto, ed ha acquistato la forza di Dama, allora può venir portata, come meglio parerà al Giuocatore, avanti, o indietro a piacimento.

5. La Dama può vincere, o levar la Pedina, quando quella gli prevenghi nello Scacco vicino, e l'altro da occuparsi di là dalla Pedina, o Dama vincibile, sia libero: non però può la Pedina vincere, o levare la Dama.

6. Qualunque volta pervenendo una Pedina, e una Dama a segno di beccarne una dell' Avversario, e per non vederla la passa senza beccarla, allora può l'Avversario levargliela quasi vinta dallo Scacchiere, ed in tal caso si dice *soffiata*.

7. E' obbligato sempre, ed in ogni caso, anche a grave suo danno il Giuocatore levar la Pedina contraria, qualunque volta trovasi in caso di poterla levare, principalmente quando venga di ciò avvisato.

8. Chiunque toccherà Pedina, o Dama, debba muovere quella, e non altra, purchè abbia il necessario vacuo, perchè s' intende, che chi tocca, muove.

9. Trovandosi una Dama in caso di poter beccare per una parte altra Dama, e per altra due Pedine, benchè con suo danno, deve beccar la Dama, che è il più, prevalendo il maggior numero.

10. Devesi anche osservare, che il Giuocatore dovrà beccar sempre col più,

di modo che essendo in caso di poter beccare in un luogo con una Dama, nell'altro con la Pedina nel tempo stesso, si dovrà sempre far il Giuoco prima con la Dama, che con la Pedina.

11. Si usano anche i Giuochi composti chiamati Zoghetti, nel che consiste la bravura del Giuocatore, e sono allorchè, dandone una da beccare, si riduce il Giuoco in maniera, che se ne possano beccar molte dalla parte contraria.

12. Si avverti però, che se il nemico perdesse le sue dodici Pedine, senz'averne potuto portar alcuna all'ultima fila, o sia Dama, allora s'intenderà perduta doppia la partita, o sia marcia.

13. Può ancora succedere, che da una parte, e dall'altra si resti con una Dama sola, o con due da una parte, ed una dall'altra, in maniera però, che resti il Giuoco indeciso: in tal caso il Giuoco resta impattato, e si torna a capo.

14. Per far la prima mossa la prima volta, ordinariamente si patuisce, in seguito deve farla il vincitore.

15. Se da alcuno de' Soprastanti venisse il Giuocatore, o avvertito, o ammaestrato di qualche Giuocata; allora il Giuocatore medesimo non potrà più fare quella stessa giuocata, benchè con suo gran danno, ma dovrà farne un'altra, per quella menata però solamente, e non più.

16. Che in caso che uno si trovi due Dame ed il contrario tre Dame, sia quest'ultimo obbligato a rissolvere il Giuoco,

entro il numero determinato di trenta mosse, e ciò per evitare una picca, che facesse infruttuosamente perdere il tempo, ed obbligar parimenti li Signori Dilettanti, o siano Giuocatori, a rissolverlo entro tale termine, essendo piucchè abbastanza, mentre nel caso diverso forse a taluni non basteriano trecento mosse ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLE MINCHIATE.

1. Il Giuoco delle Minchiate, che altro non è, che una vera idea di Battaglia, dove due inimici l'uno a fronte dell'altro si trova, e cerca sopra al suo rivale vittoria, ordinariamente si forma con novantasette Carte, fra le quali ve ne sono ventiquattro d'onore, o vogliam dire, che contano, e le altre tutte si dicono scarti, giacchè nulla contano.

2. Può questo giuocarsi in più modi, cioè ognuno da per se solo, e due per due; e di più in due, in tre, in quattro, sempre o accompagnati, o ciascuno per se qualunque sia il numero de' Giuocatori; il vero giuoco però, quando si faccia in quattro è giuocar con il compagno.

3. Quando si giuoca in meno di quat-

tro, si danno sempre venticinque carte per ciascheduno, e quando si giuoca in quattro, se ne danno solamente ventuna, ma l' ultima deve sempre darsi scoperta a tutti, la quale se sarà carta d'onore, quello cui sarà toccata, segnerà tanti punti a suo favore, quando importerà la carta scoperta; e se ella è carta che non conti, non si segnerà punto alcuno.

4. Quando si giuoca ognuno da per se, quello che ha cattive carte può, volendo, non giuocare in quella mano, e gettar le sue carte a monte, con questo però, che pagar debba alcuni punti, conforme avranno patuito prima a quello, che fa l' ultima mano.

5. Quello che getta le sue carte a monte, ancorchè non giuochi, potrà però nulla meno riscuotere la pena degli onori, che si perdono da chi perde giuocando.

6. La pena solita usualmente pagarsi degli onori è la seguente. Quello che ha la mano, se non vuol giuocare paga venti punti, il secondo ne paga trenta, il terzo, ed il quarto, ne pagan quaranta.

7. Quello che fa le carte, dopo aver dato a tutti le sue, dovrà guardar se nelle carte, che avanzano, vi siano rimaste carte d'onore, e se ve ne sono potrà scartarle per se: e in tal caso dicesi giuocar con la Fola, il che altro non significa, solo che tutte le carte di onore sieno nel Giuoco.

8. Tutte le carte si dividono, o in

Tarrocchi, o in Cartiglia, poi si divide in quattro specie diverse, cioè Spade, Bastoni, Coppe, e Denari. Nessuna di queste specie conta eccettuato il Re, che conta cinque, ed è carta di onore.

9. Sempre la carta maggiore dovrà prendere la minore in tutti i Giuochi, fuorchè in Coppe ed in Denari, nel qual caso, la minore prende la maggiore, quando però non siano figurate, essendochè le figurate, precedono sempre alle numerate solo hanno il privilegio di precedere alle maggiori di numero.

10. Li Tarrocchi sono quaranta, e col Matto sono quarantuno, de' quali i maggiori hanno sempre la precedenza sopra i minori.

11. Di questi Tarocchi ognuno sino al trentacinque sono numerati, ma li altri cinque dopo questi si chiamano Arie, e non sono numerate, ma si distinguono con la figura, rappresentando la più inferiore la Stella, la seconda la Luna, la terza il Sole, la quarta il Mondo, la quinta la Tromba, e queste sono le maggiori carte del Giuoco.

12. Tre carte di quelle che contano, sono queste dall'uno sino al cinque inclusive, il dieci, il tredici, ed il venti, e dal ventotto sino al quaranta esclusive il ventinove, quando siano consecutive, forman Verzigola: fanno ancor Verzigola se fossero quattro, o cinque Carte tutte di conseguenza: parimenti fanno Verzigola Matto, e Tromba: uno, tredici, e ven-

totto, dieci, venti, e trenta, e tromba: finalmente tre Re, nel che è da osservarsi che il Matto, può entrare in tutte le Verzigole, benchè egli sia inferiore a tutte le altre Carte, ne possa pigliare alcuna di quelle, e da per se non possa fare alcuna Verzigola, se non unito alla Tromba.

13. Ogni Verzigola conta cinque punti esclusive quattro Mori, che contano solamente tre, e le altre cinque Arie, che contano dieci punti per ognuna.

14. Le Verzigole si sogliono contare tre volte, una prima di cominciare a giuocare, purchè prima di giuocare si mostri, ne si può più o mostrare, o contare dopo giuocata la prima carta; ed al fine del giuoco tornasi a contar due volte, quando si sia fatta.

15. Chi alza le carte dopo mescolate potrà pigliar per se la carta, che alza, se sarà carta d'onore, e quant' altre ancora venissero dietro a quella; nel qual caso quello, che fa le carte dovrà compire alla sua devuta porzione con altre di quelle veranno scartate, da quello che nell' alzare avrà rubbato.

16. Nelle carte rimaste, che tutti averanno avute le sue, dovrà chi fa le carte, scartare tutte le carte di onore, eccettuati i sopra venti, se non fosse nel caso, che questi accomodassero per far Verzigola, il che deve anche dirsi del ventinove.

17. Chi scarta dovrà sempre esser obbligato a scartar ogni altra carta, fuorchè

carta di onore, dovendo quelle necessariamente restar tutte in Giuoco.

18. Se alcuno de' Giuocatori o per negligenza nel ricever le proprie carte, o per dimenticanza dello scarto avesse giuocato con più, o meno quantità di carte del dovere, dovrà pagare necessariamente la pena, e sarà di non poter contare, che l'ultima, se pur la fa, e le carte, se pure ne vince, restando a tal pena anche il compagno: al qual errore non potrà rimediare giuocata che fosse la prima carta. Però se, anche giuocata la prima carta si accorgesse di averne una di più, in quel caso potrebbe rimediare al male col dire, che quella carta, che ha gettata è quella, che intende di scartare, nel qual caso dovrassegli abbonare diecinove, donare lo scarto, riscuoter la pena da chi ha fatte le carte; ciò non deve intendersi, qualora avesse giuocata carta di onore. E' obbligato parimenti alla pena chi nel dar le carte le sbagliasse, qual pena sarà di venti punti per la prima carta, e dieci per ogni altra fino alla somma di un resto; e se lo sbaglio fosse in tutti, dovrà, chi ha fatto lo sbaglio, pagar per tutti, potendosi arrivare a pagar un resto per ogni sbaglio di carte.

19. Chi ha le carte del dovere datole per sbaglio ha facoltà di scartare ad arbitrio, ma di giuocare, purchè non si faccia sbaglio nello scarto: e se ne avesse di meno, dovrà prima di cominciar a giuocare domandare a chi fa le carte, quante

gliene mancano, che dovrà subito darle di quelle del monte, ma prima di far la Fola.

20. Potrà ancora obbligarsi a pagar la pena chi fa le carte, qualunque volta si fosse scordato di dar la carta scoperta.

21. Il Matto può sempre giuocarsi ad arbitrio del giuocatore, solo nel caso, che giuocando uno de' giuocatori per la prima volta di una cartiglia, e quel che viene appresso, non avendo di quella specie che si giuoca, mettesse Tarocco, allora quello che ha il Re, se non ha ancora giuocato è necessitato a darlo, ancorchè avesse altre carte di quella specie, oppure avesse il Matto. Però questa necessità obbliga solo la prima volta, e non più.

22. Il Giuocatore è sempre obbligato a rispondere di quella specie, che si giuoca, e se uno de' Giuocatori giuocasse Denari, e l'altro rispondesse Tarocco, avendo da poter risponder altro Denari, sarebbe in quel caso obbligato pagare agli Avversarj un resto per ogn'uno, e questa pena deve essere tutta a danno del delinquente, non dell'altro compagno, come suol farsi negli altri sbagli.

23. Il non rispondere adequatamente di quella specie, che si giuoca, si chiama rifiuto, ma se di quella specie che viene giuocata non se ne ha più, allora è obbligato il giuocatore a rispondere Tarocco per fino che ne ha, e quando non ne ha più, può dare che carta vuole a suo arbitrio.

24. Potrà il giuocatore anche tal volta per esimersi dal pericolo del rifiuto gettar le carte in tavola, lasciando in arbitrio de' giuocatori pigliar che carta vogliono, nel qual caso le sue carte più non giuocano in quella data, e non puol più prendere, essendo quelle carte perdute. Ciò però non potrà fare, avendo nelle mani ancora un Re.

25. Se qualcheduno rifiuta per prendere qualche carta di onore alla parte contraria oltre la pena delli due resti, che deve pagare, deve altresì alla fine del giuoco restituire agli Avversarj la carta, che li ha preso, anzi deve restituirli le carte ad esclusione della sua.

26. Il rifiuto acciocchè possa dirsi tale, è necessario che quello che lo commette abbia rigiuocato, ne basta che la base sia coperta solamente, se non in caso che si coprisse da chi commette il rifiuto.

27. Può anche il Giuocatore esimersi dalla pena del rifiuto, s'egli medesimo avvertisse il rifiuto da se prima di rigiuocare, con questo però, che prima di rimettere in tavola la carta, per la quale è successo il rifiuto, si ripigli in mano il suo Tarocco; e se lascia in Tavola il Tarocco, e lascia parimenti in Tavola la carta del rifiuto, non si dovrà credere che abbia posta in Tavola la carta del rifiuto con idea di riaggiustare il rifiuto, ma bensì con idea di rigiuocare, ed allora sarà obbligato alla pena.

28. Ogni resto è composto di sessanta punti.

29. Se rifiutasse dopo la prima, anche la seconda volta, subito che viene scoperto deve pagar due resti, cioè pena doppia.

30. Il Matto si puol rifiutare per parte di chi lo giuoca, ancorchè avesse in mano altre carte di quella specie, che vien giuocata, essendo questa una carta, che si puol giuocare quando si vuole, e che fa tutte le figure, a riserva ch' esso non può prendere.

31. Si può dar l'accidente che quello, che ha il Matto in mano, non abbia occasione di pigliar mai, e si trovi al fine del giuoco senza carta da poter dare in vece del Matto, in quel caso deve dare il Matto stesso, e con tutto che sia carta d'onore, non per questo si segna la morte; se poi fosse obbligato a dare in vece del Matto una carta d'onore, per non averne altre, allora si segna la morte di quella carta di onore. Chi giuoca prima di accusare, o lascia di giuocare gli altri prima del suo accuso, allora ha perduto intieramente il suo accuso. Le Verzigole però devono esser messe in tavola alla pubblica vista, perchè siano accusate.

32. Le carte che contano sono le seguenti.

Arie contano 10. Tarocchi d'onore 5. Li Re 5. Li Mori 2. 3. 4. e 5. contano 3.

Altri casi nel giuocarlo possono ac-

cadere, quali non è possibile esprimerli in una semplice regola, ma vi vorrebbe un volume ec.

CAPITOLI

PER LI GIUOCHI DELLI TAROCCHINI.

CAPITOLO I.

Dell'Antichità di questo Giuoco, e come gli Antichi giuocavano.

Questo Giuoco è antichissimo, talmente che non si ha cognizione nè dell'inventore, nè del tempo, in cui fu ritrovato, ben è vero però, ch'egli è particolare della Città di Bologna, e fu inventato per passare l'ore nojose con qualche divertimento. Perciò li nostri maggiori lo giuocavano con sommo rigore; e siccome questo giuoco consiste quasi tutto nella memoria, volevano un sommo silenzio, ed era talmente rigoroso, che non era lecito ad un Giuocatore in tutto il tempo, che si giuocava, se non dire

Sminchiate. Questa parola io non so, che in verun altro discorso significhi cosa alcuna, fuorchè in questo giuoco, dove vuol dire giuocate Trionfo, e per ordinario, il Trionfo maggiore. Poscia inventarono di picchiare, battere, e tirar indietro la Carta in vece di parlare. Di più era proibito lo strepitare col compagno, o sgridandolo, o lodandolo; onde assolutamente non si poteva dir parola alcuna, che fosse spettante al giuoco, non solo in particolare, ma nemmeno in universale. In riguardo al picchiare su la Tavola v'erano più significati: se si batteva nel mezzo, voleva dire, o significare di avere la presa maggiore di quella sequenza; ma se si picchiava da una parte della Tavola, voleva dire, che si aveva la seconda presa. S'usava ancora il tirar indietro la Carta, che si giuocava, quando uno non voleva, che il Compagno dasse la presa maggiore di quella sequenza. Ancora al presente abusivamente si batte nella Tavola, e si tira indietro la Carta, facendosi prima giuoco con la voce, e poi si batte, e si ritira la mano, e in questo modo si viene a fare due giuochi, li quali sono proibiti dalli Capitoli.

In riguardo poi al modo di giuocare le Carte, e di contarle, e il medesimo; vi corre bensì differenza in quanto al giuocare il denaro, da quello che si fa al presente, perchè anticamente si giuocava a Pesi, e non è molto, che si è terminato di così giuocare. Le grane dunque,

che al presente si segnano in Piatto, le chiamiamo Partite, e allora si chiamavano Pesi. Questo nome lo ricavavano dal numero 25, che forma il Peso. Ad ogni grana, che in Piatto si segnava o per Pesi fatti, o per Onori avuti, si dava il suo valore di quanto s'era prescritto di giuocare; come per esempio d'un bajocco, o pur di mezzo bajocco, o ancor di meno, e in questa forma di giuocare si poteva perdere migliaja di queste grane, che ora si chiamano Partite. Si teneva un Piatto solo, nel quale chi vinceva segnava nel Tondo tutti li Pesi, che fatti avevansi nella giuocata, così ancora tutte le Oche, e gli Onori, che in quella mano di carte vi fossero stati. Se poi avessero perduto nell'altra mano di carte, si cavava dal detto Tondo quel numero de' Pesi, che gli Avversarj avevano fatti, e così ancora gli Onori, che avessero avuti. E superando il numero delle grane, cioè de' Pesi, che nel Piatto erano segnati, allora si calavan dal Tondo tutti li segni, e divenivano padroni del medesimo col segnarvi quel di più, che fatto avevano Per darne più chiara idea, egli era come al presente si giuoca alla *Cinquina a tutto andare*. V'erano bensì molti Onori di più, che al presente non si danno, come a suo luogo si dirà nella istruzione degli Onori. Ultimamente quelli, che giuocavano a'tempi nostri a Pesi, quando davano un Marcio, o avessero de' punti segnati, o non ne avessero, mettevano nel Tondo 200.

Pesi. Questo lo facevano abusivamente, perchè anticamente chi dava un Marcio, quando non aveva punti segnati, non metteva in Piatto che 192 Pesi, giusta il suo conto; perchè li Pesi 96, che è l'importo di tutto il giuoco, si debbono raddoppiare quando il giuoco è Marcio, e perciò sono 192 Pesi, come di sopra si è detto.

Se poi avessero avuto de' punti segnati, non solo gli aggiungevano alli lor punti (come al presente si fa), ma raddoppiavano ancora il numero delle Grane, che avanti avevano segnate, ed ancora quelle de' contrarj. In questa maniera si diminuiva, e si accresceva il numero delli Pesi, conforme v'erano de' punti segnati. Li quattro Giuocatori, che divisi s'erano da prima, non si dividevano più, se non quando si lasciava star di giuocare. Questa era la maniera del giuocare antico.

Le descritte notizie, sono ricavate da un manuscritto molto antico.

CAPITOLO II.

Come si debbono dividere li quattro Giuocatori, e in qual maniera si dee distribuire le Carte, quando s' abbia da terminare la Partita, e come al presente si giuoca il denaro.

Il bel Giuoco de' Tarocchini è composto di carte proprie, e sono 62. Questo si giuoca in quattro; due contro due, e si chiama Partita. Si dividono questi quattro in questa maniera: si stende il mazzo di carte su 'l Tavolino, ed ogn' uno di loro piglia una carta dal detto mazzo; quelli, che hanno pigliato le due minori, diventano Compagni, e così quelli, che hanno le maggiori, diventano pure Compagni, e Contrarj agli altri due. Quello, che leva la carta maggiore, debb' egli fare le carte; queste mescolate (siccome è lecito anche ad ognuno) le porge da levare al Giuocatore, che gli stà alla sinistra; di poi piglia quelle, che sono rimaste sula Tavola, e comincia a distribuirne cinque per ciascheduno, principiando dal Giuocatore, che è alla sua destra, distribuite così agli altri, ne piglia cinque per se, dippoi si ferma, e sente, che cosa dicono gli altri Giuocatori. Siccome tutti debbono dire a *monte*, quando però un de'Contrarj avesse buone carte, egli può dire *la tengo*, che vuol dire, non voglio, che

si faccia *a monte*, e così impedire a quello, che fa le carte, il poterle buttar via. Ed il primo, che riceve le cinque carte, oltre il poterla tenere, la può rimettere al Compagno, col dire *come vuole*. E questo si fa abusivamente, perchè anticamente era proibita il mandarla al Compagno coll' usare questo termine *come vuole*. Il Compagno di quello, che dispensa le carte dee dir sempre *a monte*; egli poi ha jus particolare di replicare *ho cattive*, *regolatevi con le vostre*, ovvero non parlare, che sarà segno, che non vuole, che le butti via. Al presente s' usano abusivamente varj termini nel far giuoco al Compagno, quando fa le carte, de' quali però si spiegherà il significato nella settima istruzione, per essere questi al presente usati da moltissimi. Quando tutti hanno detto *a monte*, s' egli ha cattive carte, si dee regolare dal giuoco, che gli fa il suo Compagno. Se seguita a dispensare le Carte, sarà segno, che non vuol buttarle via; ma se scopre le carte, fa la *monte*, e si dee subito fare senza che l' altre carte tocchino le prime, perchè toccandole non sarà più in tempo, sebben fossero cinque cartaccie, e così fa di bisogno subito tenerle, o buttarle via, col rinunciare le carte al Compagno susseguente, il quale dee fare il medesimo. Se poi non le butta via, dee proseguire, dandone cinque per volta sino che arriva ad averne date quindici agli altri tre. A lui poi ve ne restano diciasette; e perciò ne dee

scartar due a suo piacere, (fuorchè li *Tarocchi*, e li *Re*) per eguagliare le sue carte con quelle degli altri, ed è il primo a fare la scartata; fatta la quale, dovrà dire al suo Contrario, che si serva, cioè che giuochi.

Terminata che si ha ogni Partita, si dividono nuovamente nella medesima conformità, ed al presente si termina, quando una delle parti arriva prima a mettere in tondo 150 Partite. Il giuocare antico non era di molta economia, e perciò ne è venuto, che si è messo in uso la Partita in una maniera detta *a tutto andare*, che vuol dire pagare quella moneta, che si è convenuto per le *Onoranze*, che sono li 500, 600, 700, ec. conforme li quattro Giuocatori si sono accordati.

Per esempio si conviene fra le parti di giuocare d'un Paolo *a tutto andare*: chi arriva a fare 500 punti, ne vince uno; chi 600, due; 700, tre; 800, quattro; 900, cinque, e quelli, che sono li primi ad arrivare a mettere 150 Partite in Piatto, ne vincono un altro. Se poi li Contrarj non arrivassero ad avere nel Piatto 75 Partite, ne perdono un altro, e si dice vincer il giuoco doppio. Che se non avessero alcuna Partita nel Tondo, dicesi non essere in Tondo, e se ne vince un altro. Chi dà un Marcio ne vince un altro, e si vince, perchè li Contrarj non hanno fatto alcuna presa. Chi dà un 1000, ne vince un altro. Se poi avessero 180 punti segnati sarebbero 1100, e se ne

vincerebbe un altro. E se per fortuna ne avessero de' segnati 280, sarebbero 1200, e se ne vince un altro. E perchè ogn'uno intenda, descriverò il fin quì detto nella seguente Colonnetta.

Per il 500, *uno*.
Per il 600, *due*.
Per il 700, *tre*.
Per l' 800, *quattro*.
Per il 900, *cinque*.
Per il 1000, *sette*.
Per il 1200, *otto*.
Per il giuoco vinto, *nove*.
Per il giuoco Marcio, *dieci*.
Per non essere fuori della Doppia, ossia Marcia, *undici*.
Per non essere in Tondo, *dodici*.

Questo è il metodo, con che si giuoca al presente il denaro; onde fa di bisogno insegnare la maniera di giuocare le carte, per ammaestrare qualunque giovane, che fosse voglioso d' imparare questo giuoco; e perciò s' istruirà ne' seguenti Capitoli.

CAPITOLO III.

Istruzione prima sopra la precedenza delle Carte.

Queste carte sono divise in cinque sequenze. La prima è la maggiore delle altre, ed è quella de' Trionfi, detta la Granda, composta di 22 Carte. Le altre quattro sono composte di 10. Carte l'una, che fanno in tutto le suddette 62. Carte. Le quattro sequenze si chiamano, Spade, Bastoni, Coppe, e Denari; ogn'una di queste sequenze è composta di Carte eguali, e queste sono composte di Figure, e Cartaccie; perciò è necessario il descrivere il loro nome per precedenza, cioè: *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, *Asso*, *Dieci*, *Otto*, *Sette*, *e Sei*. Il *Re* piglia la *Regina*, la *Regina* piglia il *Caval lo*, il *Cavallo* piglia il *Fante*, il *Fante* l'*Asso ec.* Nelle Cartaccie v'è da notare una differenza, che corre fra loro, ed è, che nelle due sequenze di Coppe, e Denari, il numero minore piglia il maggiore, e nell'altre due di Bastoni, e Spade, il maggiore piglia il minore; e perchè la cosa sia più chiara e intelligibile, metterò per ordine di precedenza le dieci carte della sequenza di Coppe, e Denari, e così le altre carte di Bastoni, e Spade, acciò confrontandole, si veda ocularmente la differenza, che vi corre.

Pertanto nominaremo col sopraddetto ordine le dieci carte delle due sequenze, Coppe, e Denari. *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, *Asso*, *Sei*, *Sette*, *Otto*, *Nove*, e *Dieci*. Quest' ultima è l' inferior carta di queste due sequenze, e viene presa da tutte le altre. Nelle altre due sequenze di Bastoni, e Spade, l' ordin suo è questo. *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, *Dieci*, *Nove*, *Otto*, *Sette*, *Sei*, e *Asso*; il qual *Asso* nelle altre due sequenze sopranotate è la maggiore di tutte le Cartaccie, e per conseguenza le prende; in queste due ultime è la minore di tutte l' altre, e vien preso da tutte le Cartaccie.

La quinta sequenza de' Trionfi, cioè la maggiore detta la Granda, questa ancora si descriverà per precedenza. *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, *Luna*, *Stella*, *Saetta*, *Diavolo*, *Morte*, *Traditore*, *Vecchio*, *Roda*, *Forza*, *Giustizia*, *Temperanza*, *Carro*, *Amore*, e quattro *Mori*, li quali non hanno fra loro alcuna precedenza, ma l' uno piglia l' altro anteriormente giuocato, *Bagattino*, e *Matto*. Questi Trionfi prendono tutte le carte, fuorchè li Trionfi loro Superiori. L' ultimo, cioè il *Matto*, non prende alcuna carta, nè può egli esser preso; se non nel caso, che non si facesse presa alcuna, perchè dovendo dare una carta agli Avversarj in luogo del *Matto*, e non avendo altro se non quella, allora si perde. Nel caso dunque d' un giuoco Marcio, non solo si perde il *Matto*, ma si perde ancora le due carte della scartata,

se toccherà a chi avrà scartato. Egli ha poi un'altra prerogativa, ed è, che si può rispondere a qualunque sequenza, che sia giuocata, adattandosi alle medesime col cavarselo di mano. Per esempio uno giuoca Spade, l'altro può rispondere col *Matto*, ancorchè abbia Spade nelle mani, col solo mostrarlo; e poi si ripone fra le prese, che fatte fossero, e non avendone, si tiene avanti come una presa. In oltre si può giuocare il *Matto*, anche da chi è il primo, nel medesimo modo, mostrandolo solamente, ed il seguente Giuocatore liberamente giuoca come se fosse il primo. Il *Bagattino* ancor egli s'adatta a tutte le sequenze, e perciò si chiama *Contatore*, come anche il *Matto*; ma il *Bagattino* non si può giuocare se non per solo Trionfo, perchè solamente si adatta alle sequenze nel caso d'accusarle. V'è ancora da notare, che vi sono li quattro *Tarocchi*, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Bagattino*, e *Matto*, i quali si chiamano le figure di questa sequenza maggiore, come a suo luogo si dirà. In questa prima Istruzione si è spiegato la precedenza delle Carte; perciò è necessario passare alla seconda Istruzione.

CAPITOLO IV.

Istruzione seconda per sapere come si debbono accusare le sequenze.

Per regola universale, nell' accusare non vi vogliono meno di tre Carte per potere segnar punti. Non si possono accusare le quattro sequenze di Spade, Bastoni, Coppe, e Denari, quando non s' abbiano nelle mani almeno tre Figure d' una medesima sequenza, dovendo sempre avere, e principiare dal *Re*, capo della sua sequenza; così nella sequenza della Granda non si può accusare nissun punto, quando non s' abbia l'*Angelo* capo della medesima. Vi avverto, che prima di giuocare, bisogna accusare o con la voce, oppure porre in Tavola le carte. Chi non ha Onori da porre in Piatto, o che non spera di vincere la mano, non accusi. Per farne dunque chiara idea, descriveremo distintamente come si debbono accusare le sopraddette quattro sequenze. *Re*, *Regina*, e *Cavallo*, s' accusa: *Re*, *Cavallo*, e *Fante*, s'accusa, e così *Re*, *Regina*, e *Fante*. Ma non si può accusare, per esempio, *Re*, e *Regina* solamente, nè *Re*, e *Cavallo ec.*, nè meno pure *Re*, *Regina*, e *Asso ec.* perchè l'*Asso* non può servire per terza Figura, non essendo considerato per Figura, si può però accusare unitamente alle Figure della sua sequenza. Ma in questo caso, quando si avesse nelle mani il

Bagattino, o pure il *Matto*, allora si possono accusare le dette carte, cioè *Re*, *Regina*, e *Bagattino*; e così *Re*, *Cavallo*, *Asso*, e *Matto ec.* perchè qualunque di lor due, che s'abbia nelle mani, s'adatta a tutte le sequenze, e le veci della terza Figura, che manca, per poterle accusare; e per questo si chiamano *Contatori*.

In riguardo agli *Assi* v'è da considerare, che tra loro compongono una sequenza, e contuttochè unitamente alle loro rispettive Figure si accusino coll'accrescere i punti alla loro sequenza, cioè a dire tre *Assi*, o pure tutti quattro s'accusano, ancorchè non fossero accompagnati alle loro Figure. Perciò in questa sequenza il *Contatore* fa da *Asso*, perchè due *Assi*, ed il *Contatore* s'accusano, e compisce il terzo *Asso*. Non si può però accusare un *Asso* solo con li due *Contatori*, essendo del giuoco di non potere accusare alcuna sequenza, quando non vi sieno due Figure d'una medesima sequenza, cioè il *Re* con una delle sue Figure. Quindi siccome un *Re*, solamente con li due *Contatori* non si può accusare, così del pari non vi vogliono meno di due *Assi*, per accusarli con li *Contatori*; lo che pure accade de' *Mori*, come a suo luogo si dirà.

E per dare più chiara idea di quanto si è spiegato, daremo un esempio, cioè *Re*, *Cavallo*, e *Asso* di Bastoni. *Re*, *Regina*, e *Asso* di Coppe. Queste carte senza avere uno dei due *Contatori*, non si possono accusare, per le ragioni addotte di sopra, ma

avendo il *Matto*, o il *Bagattino* nelle mani, allora si possono accusare. E di due sequenze, che sarebbero, per essere Figure di soli due *Pali*, cioè Bastoni, e Coppe, s'accusano non per tanto tre sequenze; perchè gli *Assi*, benchè sieno uniti alle lor respettive Figure fanno nondimeno sequenza da se, e così vengono a fare tre sequenze. In questo caso si conosce l'attività che dà la legge del giuoco al *Contatore* nell'adattarsi alle sequenze: perchè in un sol punto fa da *Asso*, e compisce il numero delle Figure, che mancano alli suddetti due *Pali* per poterli accusare.

Per andar dunque per ordine, descriveremo il modo d'accusare la sequenza della Granda. Questa sequenza soggiace alla stessa regola universale, che abbiamo descritto, cioè che non si può accusare meno di tre carte. Si dee sempre principiare dall' *Angelo*, capo della medesima. V'è da avvertire, che in questa sequenza tutte le carte si possono accusare: ma nell'altre quattro si accusano solamente le Figure. Il *Matto*, ed il *Bagattino*, benchè sieno della medesima sequenza, non mancano di fare da *Contatori*, come si vedrà. Li quattro *Mori* ancor essi fanno un'altra sequenza, come gli *Assi*, nell'altre quattro. Nell'accusare questa sequenza, vi sono tre Trionfii, ch'io li chiamo privilegiati, e sono *Mondo*, *Sole*, e *Luna*. Bisogna sapere, che accusando la Granda, quando vi manca un Trionfo, ella termina, ne si può più proseguire, ancorchè s'avesse gli

altri Trionfi, che andassero dietro a quello, che mancava. Quando però si avesse un *Contatore*, allora si può proseguire la sequenza, perchè egli soccombe a quel Trionfo, che mancasse. Il privilegio di questi tre Trionfi egli è, che mancando uno di essi, si può proseguire la Granda, ancorchè non s' abbia il *Contatore*. Se poi mancassero due, cioè *Mondo*, e *Sole*, o pure *Sole*, e *Luna*, non si potrebbe proseguire la detta sequenza, quando non s' avesse un *Contatore*, che supplisse ad uno di tali Trionfi.

Daremo per più chiarezza varj esempj col mostrare in che maniera questa sequenza s' accusi, avendo già dimostrato la precedenza de' Trionfi. *Angelo* dunque, *Mondo*, e *Sole*, s' accusano. *Angelo*, *Sole*, e *Luna*, s' accusano, benchè vi manchi il *Mondo*; *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, s' accusano, benchè vi manchi la *Luna*; e così se mancasse il *Sole*, per le ragioni addotte di sopra. Ma quando mancassero due di questi tre Trionfi privilegiati, per esempio, *Angelo*, *Mondo*, *Stella*, e *Saetta*, questi quattro Trionfi non si possono accusare, perchè vi manca *Sole*, e *Luna*, de' quali altro che uno non si può lasciar fuori. In questo caso però, quando si avesse un *Contatore* nelle mani, allora si possono accusare detti Trionfi, perchè in luogo del *Sole*, o della *Luna*, vi si può mettere il *Contatore*, e così si dee fare, quando manca *Mondo*, e *Sole*, in caso che si avesse *Angelo*, *Luna*, e *Stella*, col *Contatore*.

Abbiamo spiegato con questi pochi esempj gli accidenti, che possono occorrere nell' accusare questa sequenza, in riguardo a questi tre Trionfi privilegiati.

Vi sono altre cose da considerare: una è, che quando mancan due Trionfi uniti, ancorchè s' abbiano li due *Contatori*, non si può proseguire la sequenza, benchè vi ritrovaste aver nelle mani gli altri Trionfi, che vanno dietro alli due mancanti: perchè in tal caso li due *Contatori*, benchè suppliscono alli due Trionfi mancanti: pure per legge del giuoco non si può più proseguire la detta sequenza: essendochè li due *Contatori* non possono andar dietro uno all'altro, ma solo tramezzati da qualche altro Trionfo, che seguiti uno ad un *Contatore*, ed altro ad un altro. A due Trionfi uniti vi si dice la *Scavezza*, termine che s' usa in questo giuoca, il quale significa, che non si può più proseguire la detta sequenza, ancorchè s' avessero gli altri Trionfi, che seguono. Per sapere quali siano li Trionfi, che producono la *Scavezza*, si tralasciano li tre Trionfi privilegiati, e si principia dalla *Stella*, proseguendo per ordine di precedenza sino al Trionfo d' *Amore*. Questi sono li Trionfi, che due uniti *Scavezzano*. Li *Mori* non *Scavezzano*, perchè fanno sequenza da se. Daremo un esempio, per metter più in chiaro questo termine di *Scavezza*. Chi avesse l' *Angelo*, *Mondo*, *Luna*, *Diavolo*, *Morte*, con i due *Contatori*, non può accusare, se non l' *Angelo*, *Mondo*, *Luna*, con li due *Contatori*,

e non può più proseguire, contuttocchè abbia il *Diavolo*, e la *Morte*, che sono i Trionfi, che proseguiscono, perchè vi man. *Stella*, e *Saetta*. Essendo questi due Trionfi, uniti, benchè vi sieno li due *Contatori*, interrompono la sequenza. Così ancora fa scavezza *Diavolo*, e *Morte*, o pure *Traditore*, e *Vecchio*; e così discorrendo degli altri Trionfi sino all' *Amore*.

Per dare maggiore lume nel mettere li *Contatori* in luogo dei Trionfi mancanti, ci spiegheremo col dar due esempj, li quali serviranno per insegnamento di tutti gli altri. Diremo dunque *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, *Stella*, *Diavolo*, *Traditore*, *Vecchio*, e li due *Contatori*. Tutti questi Trionfi s'accusano, perchè la Granda si fa in questa conformità, cioè *Angelo*, *Mondo*, *Sole*, si tralascia la *Luna* per essere uno de' Trionfi privilegiati, e poi la *Stella*, ed in luogo della *Saetta*, un *Contatore*; inde il *Diavolo*, ed in luogo della *Morte*, l'altro *Contatore*, ed in questa maniera può proseguire il *Traditore*, ed il *Vecchio*, ed ancora gli altri Trionfi, che seguono, se si avessero. Ma se in questo caso non si avesse altro che un *Contatore*, allora non si può accusare detti Trionfi, se non se sino al *Diavolo*, perchè mancandovi il Trionfo della *Morte*, e non avendo l'altro *Contatore* da poter mettere in luogo del detto Trionfo, termina la sequenza, e non possono proseguire gli altri Trionfi, come si è dimostrato per le ragioni addotte di sopra.

Spiegheremo la seconda dimostrazione,

la quale per essere la più difficile, molti Giuocatori si trovano imbarazzati nell' accusare le carte, che siano per nominare. *Angelo*, *Sole*, *Saetta*, *Diavolo*, con li due *Contatori*, queste carte si accusano, e si fa in questa maniera. *Angelo*, ed in cambio del *Mondo*, vi si dee mettere un *Contatore*, col dire *Mondo*; perchè se il *Contatore* non si mette in questo Trionfo, non si potrà più proseguire la sequenza, mentre saremo obbligati a dover metter li due *Contatori* uniti, in luogo dei due altri Trionfi mancanti, cioè *Luna*, e *Stella*, nelli quali, per le ragioni addottate di sopra, non si possono mettere li detti *Contatori* unitamente. Torniamo dunque a dire: *Angelo*, in luogo del *Mondo* un *Contatore*, e poi *Sole*, fuora *Luna* per essere uno de' tre Trionfi privilegiati, nella *Stella* che manca l'altro *Contatore*; e facendosi in questa maniera, vi va unitamente la *Saetta*, e il *Diavolo*. Quando si sono posti in opera li *Contatori*, cioè in luogo di qualche Trionfo superiore, non si possono più adoprare, e termina la sequenza, mancandovi altro Trionfo.

Dalla descrizione di queste due dimostrazioni, e dalla osservanza delle regole, che si sono prescritte, s' impara con facilità la maniera d' accusare questa sequenza. Li *Mori* fanno sequenza da se; perciò s' accusano nella medesima conformità, che di sopra si è spiegato in quanto all' accusare la sequenza degli *Assi*.

In riguardo alli *Contatori* v' è un' altra

cosa da osservare, ed è quella di aumentare le sequenze, fuori però della Granda, perchè sono della medesima sequenza; ma nell'altre sequenze non solamente suppliscono alla mancanza delle Figure per poterle accusare; ma aumentano l'istesse sequenze, come per esempio: *Re*, *Regina*, *Cavallo*, *Fante*, e *Asso*, s'accusano unitamente, senza avere bisogno delli *Contatori*; e così li quattro *Mori*, e li quattro *Assi*. Contuttociò avando con queste carte li *Contatori*, si accusano unitamente alle dette carte; ed aumentano la sequenza, col far accrescere il numero de' punti a cinque per ogni *Contatore*. Abbiamo terminato di descrivere la maniera d'accusare le sopradette sequenze; resta ora da spiegare un'altra maniera d'accusare le dette Figure, cioè in Pariglia.

CAPITOLO V.

Istruzione terza sopra l'accusare le Figure in Pariglia, o Cricca, dalle quali viene formato il Criccane.

La Pariglia, o Cricca altro non è, che avere almeno tre, o quattro carte di egual condizione, e s'accusano come segue; cioè tre *Re*, o pur tutti quattro s'accusano, e così discorrendo dell'altre Figure, cioè *Tarocchi*, *Regina*, *Cavallo*, e *Fante*. Si dee avvertire, che li *Contatori*, in questa conformità d'accusare, vengono considerati per semplici *Tarocchi*: perchè

due *Re* con un *Contatore* non si possono accusare, e così due *Regine*, due *Cavalli*, *ec.*, e non potendosi accusare, se non *Re* con altri *Re*; *Regine* con altre *Regine*; *Tarocchi* con *Tarocchi*, e nell' istessa conformità l'altre due Figure; ne viene, che il *Matto*, e il *Bagattino* sono considerati per puri *Tarocchi*, e come semplici Figure della sequenza de' Trionfi.

Il termine di Criccone deriva dalla parola Cricca: perchè tre Cricche fanno il Criccone, e viene constituito da tre delle suddette Pariglie, o Cricche. Per esempio, tre *Tarocchi*, tre *Re*, tre *Regine*, formano Criccone. Non è però necessario sieno per appunto ogn'una di esse Pariglie tre Figure; basta che non sieno meno. Per esempio, tre *Re*, tre *Regine*, e due *Cavalli*, non compiscono il Criccone, perchè non sono, che solamente due Pariglie; ma se uno avesse quattro *Tarocchi*, quattro *Re*, e tre *Regine*; egli ha maggior Criccone, e tanto più se fosse composto di quattro, o cinque Pariglie, perchè l'aumentare le Pariglie, e le Figure delle medesime Pariglie, non guasta il Criccone, ma si aumentano li punti, come a suo luogo si dirà.

CAPITOLO VI.

Istruzione quarta sopra il valore de' punti, che dalle sequenze, e Pariglie vengono prodotti.

Siccome si è spiegato al dissopra la differenza, che corre tra l' accusare le sequenze, e l'accusare le Pariglie, con tutto che sieno le medesime Figure, che s' accusano; così ora è da spiegarsi la disparità, che pur vi corre nel contare li punti. Principieremo adunque dalle sequenze col dismostrare la maniera di contare il valore de' punti. Per poter accusare non vi vuol meno di tre carte, così ancora per contar punti. In qualunque sequenza tre carte vagliono 10 punti. Ad ogni carta, che si accresca alle sopraddette tre carte, vi si aggiungono 5 punti, che fanno 15. Per mettere dunque la cosa più in chiaro, daremo un esempio coll' accusare distintamente le Figure d' una delle quattro sequenze, il qual esempio servirà per tutte l' altre. *Re*, *Regina*, e *Cavallo*, accusano 10 punti, aggiungendovi il *Fante* 15, l' *Asto* 20, e se vi saranno uniti li due *Contatori*, s' accuserà 30 punti. Questo è il numero maggiore de' punti, che si possono accusare in ciascheduna delle quattro sequenze, Coppe, Denari, Bastoni, e Spade. In quanto poi alle due sequenze, cioè *Assi*, e *Mori*, si contano li punti nella medesima conformità di sopra accennata,

cioè tre *Mori*, e tre *Assi*, 10 punti, tutti quattro 15, uniti alli due *Contatori* 25. Ogn' una di queste due sequenze non sorpassa li 25 punti. Ancora nella sequenza de' Trionfi, detta la Granda, tre carte, cioè *Angelo*, *Mondo*, e *Sole*, contano 10 punti, aggiungendovi un altro Trionfo, cresce 5 punti, e tutti quelli Trionfi, che si potessero aggiungere, si debbono calcolare 5 punti per ciascheduno: perciò di tutta questa sequenza unita il valore è di 105 punti.

V' è da notare, che molte volte s' accusano molte sequenze; perciò quando sono tre, e non meno, allora si raddoppiano li punti, che producono le dette tre sequenze; e così avendone quattro, o cinque ec. di mano in mano si raddoppiano li punti.

Passiamo alla maniera di contare li punti delle Pariglie. Tre *Tarocchi* contano 18 punti, tutti quattro 36. Tre *Re* 17, e tutti quattro 34. Tre *Regine* 14, e tutte quattro 28. Tre *Cavalli* 13, e tutti quattro 26. Tre *Fanti* 12, e tutti quattro 24. Quando si ha tre *Re*, tre *Tarocchi*, o tre *Fanti* ec. si debbono raddoppiare li punti di tutte queste tre Pariglie differenti, per essere Criccone, come si è spiegato di sopra. Ed ecco insegnata la maniera di contare li punti delle sequenze delle Pariglie, e del Criccone. Resta ora da sapere il valore intrinseco delle carte, il quale è questo. Ogni *Tarocco* ha di valore in se di 5 punti; così ancora li quattro *Re*; perciò diconsi

carte da cinque; le *Regine* 4 punti, li *Cavalli* 3, li *Fanti* 2, le Cartaccie, ed i Trionfi non hanno in se alcun valore, se non a quattro per un punto.

Ogni volta, che si è giuocato una mano di carte, si contano li punti di chi vince, e per vincere basta il fare un sol punto di più delli Contrarj. Per contarli dunque si fa in questa maniera. Chi perde dee metter fuori le sue carte, per potere contare li punti di quelli, che hanno vinto, essendo più facile il contarli in questa conformità, per essere di minor numero le carte di quelli che perdono, e potendosi ricavare perciò con maggiore prestezza li punti di quelli, che hanno vinto.

Daremo dunque una dimostrazione, la quale servirà per apprendere con più facilità come si debbono contare li punti. Per esempio, chi ha perduto, si ritrova avere nelle sue prese il *Re*, e la *Regina* di Spade, il *Re*, *Regina*, *Cavallo* e *Asso* di Bastoni, un *Mora*, due Trionfi, cioè *Diavolo*, *Vecchio*, ed un *Contatore*: da queste carte vi si ricavano li punti degli Avversarj. Deesi per tanto in primo luogo considerare, se quelli, che vincono abbiano Criccone. esservi questo bisogna osservare, se in Tavola vi sieno tre Figure differenti, e che ognuna di queste abbia una delle sue compagne della medesima specie, cioè due *Cavalli*, due *Regine*, due *Fanti* ec. perchè in tal caso chi vince non ha Criccone. Al contrario vi è Criccone, quando cioè, non v'è solamente che un *Cavallo*, ed un *Ta-*

nocco, benchè vi sieno due *Re*, e due *Regine*. Perciò si principia a contare 18 de' tre *Tarocchi*, 24 de' quattro *Fanti*, e 13 de' tre *Cavalli*, che sono in tutto 55 punti del Criccone; poi si dee proseguire a contare le sequenze, cioè 15 degli *Assi*, per esservi un *Asso* in Tavola con un *Contatore*; e così altri 15 punti delli *Mori*. L'altre due sequenze di Coppe, e Denari sono 50 punti, per esservi un *Contatore* in Tavola; ma la sequenza della Granda è di 40 punti, perchè il *Vecchio* l'interrompe. Tutti questi punti delle sequenze, uniti con quelli del Criccone fanno 175 punti, che raddoppiati sono in tutto 350. Si dee notare però nel raddoppiare questi punti, che se mai non vi fosse Criccone, e che vi fossero tre sequenze, o più, si debbono solo raddoppiare li punti delle sequenze, e poi aggiungervi li punti delle Pariglie semplici, se vi sono, quando non arrivassero a compiere il Criccone. Così ancora succede, se non vi fossero, che due sequenze, e che vi fosse Criccone: allora si raddoppiano solamente li punti del Criccone, e li punti delle sequenze vi si aggiungono semplici, e non si raddoppiano, quando non sono tre sequenze, o più. Se quelli, che hanno vinto, avessero accusati de' punti (ma però segnati a dovere, come a suo luogo si dirà) allora tali punti si debbono aggiungere a quelli, che si sono contati; proseguendosi poi a contare il punti, che producono le carte. Ma per lo più per non avere questa soggezio-

ne, vi si dà un numero di punti, il quale si regola dalla quantità delle carte, che hanno: certe volte però occorre, che v'è di bisogno di contarle; perciò è necessario lo spiegare in che maniera si debbono contare dette carte.

Queste carte si contano a quattro; le Figure si contano con li punti descritti; perciò un *Tarocco* con tre carte di nissuno valore, si conta per 5 punsi, e così il *Re*, perchè sono carte da cinque: una *Regina* con altre tre carte di niun valore, 4 punti; e via discorrendo di tutte l'altre Figure. Quando vi sieno poi due Figure unite, o pur tre, o tutte quattro, allora si conta differentemente: per esempio, un *Tarocco*, un *Re*, un *Cavallo*, e un *Fante*. Queste quattro carte, contandolo conforme li loro proprj punti, farebbero 15 punti. Ma non si possono contare in questa conformità, mentre la legge del giuoco porta, che si debbano contare nella maniera, che segue.

Si principia a contare per lo proprio punto d'una Figura, calando un punto per ciascheduna a le altre tre. Il *Tarocco* dunque si conterà per li suoi 5 punti; ma il *Re*, nel caso che s'abbia dato al *Tarocco* il suo valore, non si può più contare, se non per 4 punti, il *Cavallo* per 2, e il *Fante* per 1; le quali quattro carte insieme fanno 12 punti. Così si dee sempre contare quando fossero tre Figure, o due insieme, calando un punto a tutte le Figure, fuori che alla prima, che si con-

ta. E' la ragione si è, che volendo che una Figura abbia tutto il suo valore de' punti, bisogna che sia accompagnata da tre altre carte, cioè Cartaccie, o Trionfi, che non hanno nissun valore; e così unendo tre Cartaccie ad un altra, compongono un punto, e contando un punto nelle Cartaccie, bisogna che cali un punto nelle Figure, unendosi insieme quelle in luogo di Cartaccie. Contando le suddette carte in questa maniera a quattro a quattro, senza mettervi li punti delle sequenze, e delle Pariglie, e del Criccone, fanno in tutto 71 punto, e due carte. Li punti poi, che si possono ricavare da tutte le carte, sono li seguenti. Tutte le cinque Pariglie fanno 148 punti, e si chiama Criccone. Le quattro sequenze, di Coppe, Denari, Spade, e Bastoni sono 120 punti. Le due sequenze degl' *Assi*, e *Mori*, sono 50 punti. La sequenza della Granda è di 105 punti, che in tutto sono 423 punti. Dovendosi questi raddoppiare, per essere punti composti di Criccone, e di molte sequenze, come si è spiegato, fanno 846 punti: aggiungendovi poi li punti, che dalle carte si ricavano, cioè 71 punti, con li 6 dell'ultimo, fanno in tutto 923 punti, non potendo arrivare a 1000 punti, benchè si dia un giuoco marcio, quando non vi sieno 80 punti segnati.

Mi è parso bene il dover qui spiegare un modo facile di contare la sequenza della Granda, quando sia interrotta da Trionfi mancanti, che scavezzano; ed è il più

sbrigativo di qualunque altro metodo. Convien dunque formare ad ogni Trionfo, che scavezza, il suo numero; il qual numero distinto quale egli sia, mi fo a spiegarlo brevemente per poter poi dare qualche esempio per più chiarezza.

Angelo, *Mondo*, *Sole*, *Luna*, questi sonò quattro Trionfi, a' quali non si dà numero, perchè si vede, che questi quattro Trionfi fanno 15 punti, e non sono quelli, che veramente scavezzano. Principieremo dunque *Stella*, e diremo =

Stella, ha il 16	*Roda*, ha il 10
Saetta, ha il 15	*Forza*, ha il 9
Diavolo, ha il 14	*Giustizia*, ha l' 8
Morte, ha il 13	*Temperanza*, ha il 7
Traditore, ha il 12	*Carro*, ha il 6
Vecchio, ha l' 11	*Amore*, ha il 5

Ultimo Trionfo, che fa scavezza.

Spiegato ora il numero distinto d' ogni Trionfo, discendo a mostrar con due esempj la maniera d' adoprare gli stessi numeri. Pongasi dunque che quelli, che hanno perduto, si trovino avere in Tavola *Amore*, *Vecchio*, e *Matto*. In questo caso sarà d' uopo notare l' ultimo Trionfo, che scavezza, e ricordandosi il numero, ch' egli ha, far così: all' *Amore*, che ha il 5, aggiugnere il *Vecchio*, e dire 6, poi il *Matto*, e dire 7. Fatto questo, si dovrà moltiplicare esso numero 7 per 5, che fa 35, i quali 35 punti cavati dalli 105 punti di tutta la sequenza della Granda, restano 70 punti, numero preciso, che si ricavava dalla detta sequenza.

Ecco un altro esempio per maggiore intelligenza. V'è nel Tavolino v. g. *Sole*, *Saetta*, *Traditore*, e *Roda*. La *Roda* è il Trionfo, che scavezza, ed il suo numero è il 10: a questo numero si dovrà aggiungere il *Sole*, la *Saetta*, e il *Traditore*, dicendo 11, 12, 13, quindi moltiplicare questo ultimo numero per 5, che fa 65, punti levati dalli 105 punti della Granda, restano 40 punti, come si può vedere.

Vi saranno molti, che non li parerà così facile il contare la Granda in tale maniera; ma pure quando s'abbia messo a memoria li numeri, che si sono dati alli Trionfi, riuscirà allora più facile il contarla.

Vi è ancora un altro modo di contare li punti, il quale è questo: quando si è contato la Granda, ed il Criccone, in vece di contare li punti delle sequenze, come si è descritto dissopra, si conta quante figure sono, ed ogni figura si computa per 10 punti. Per spiegarsi con più chiarezza contaremo, con questo metodo le medesime carte, che dissopra abbiamo contate. Ritrovandosi dunque in Tavola *Re*, *Regina*, di Spade, *Re*, *Regina*, *Cavallo*, e *Asso* di Bastoni, un *Moro*, *Diavolo*, e *Vecchio*, con un *Contatore*, tali carte per contarle in questo modo, bisogna calare ad ogni sequenza di Coppe, e Denari, che contar si debbono, per esservi un *Contatore* in Tavola restano 6 Figure per cascheduna sequenza, ma dovendosi calarne una si devono contare per 5. Le due se-

quenze degli *Assi*, e *Mori*, essendovi un *Moro*, un *Asso*, ed un *Contatore* in Tavola, restano quattro carte per ciascheduna sequenza, perciò si devono contare per 3, che in tutto fanno 16 carte, o Figure le quali moltiplicate per 10 fanno 160 punti; aggiungendolo li 110 punti del Criccone, con li 80 della Granda fanno in tutto 350 punti, come si è già dimostrato nella sopradetta dimostrazione: li punti delle carte si computano nell' istessa conformità descritta. La ragione di contare li punti delle sequenze in questo modo ella è, che siccome non vi vuol meno di tre carte per contare 10 punti, e tutte l' altre, carte, che vi si aggiungano si contano per 5 punti: levando dunque una carta ad ogni sequenza, si viene a levare quella terza carta, che compone li primi 10 punti, ed in questo modo si eguaglia il numero a tutte le carte; e siccome si devono raddoppiare li punti delle sequenze, quando sonò tre, o più, per questo si computa ad ogni carta 10 punti, e per tale uguaglianza viene prodotta la giusta somma di tutti li punti delle sequenze. Rarissimi sono quelli, che praticamente si servano di questa maniera di contare, benchè varj pretendano, che sia la più facile, e sbrigativa; l' uso che universalmente si pratica dimostra il contrario; con tutto ciò non ho voluto mancare d'insegnare questo metodo per chi avesse voglia d' impararlo. La Granda si potrebbe contare ancor ella in questo modo; ma siccome questa sequn-

na è composta di moltissime carte, e per ragione della scavezza, diventano ora d' un numero, ora d' un altro, perciò vi vorrebbe più tempo, e sarebbe più facile lo sbagliarsi, che il contarla col metodo sopradescritto, colli numeri assegnati alli detti Trionfi:

Molti dicono, che vi sia ancora una regola per contare più facilmente il Criccone, e volendo io impararla sono andato da varj, che avevano concetto di saperla, ma in realtà non ho trovato esser vero; che però, o tal regola non evvi in effetto, o per mia disavventura non avrò ritrovato quello, che veramente la sappia.

CAPITOLO VII.

Istruzione quinta sopra il modo, col quale si debbono segnare li punti conteggiati dalle carte accusate.

Il segnar punti vuol dire, che dopo aver conteggiato quello, che s' accusa prima di giuocare, cioè in quanto al valore delle sequenze, o Pariglie accusate, e fatta la somma d' essi punti, è necessario il porre avanti di se, o del Compagno tanti segni, o sieno Ferlini, o Lupini ec. quante sono le decine d' essi punti, per farne memoria, perchè scordandosi di segnarli, sarà come se non si fossero accusati, non potendo più, se si vince, aggiungerli alli suoi punti. Avvertasi però, che se tali punti segnati nòn arriveranno a formare

decine intere, in tal caso, o che i numeri che vi restano dopo l'ultima decina compita, arrivano alla metà d'altra decina, e allora si conteggiarà, come se la decina susseguente fosse veramente compita; o non arrivano alla metà come sopra, ed allora i punti, che vi saranno di più dell'ultima decina compita, si ommetteranno. Eccone l'esempio: se i punti segnati saranno 14, o 34, tu segnarai solo 10, o 30, se poi saranno 15, o 35 allora segnarai 20, o 40, e cioè due, o quattro Lupini. La ragione si è, che siccome si guadagna accusandone 15, 35 ec. arrivando questi punti alla metà della decina; così si dee perdere accusandone 14, o 34, stante il non arrivar essi alla metà della detta decina. Si dee avvertire, che bisogna segnare li punti accusati avanti che sia coperta la prima presa di carte. La parte, che segna meno punti di quello, che accusa non rifiuta, ma perde quei punti, che non segna.

V'è un'altra maniera di segnare, ed è quella di mettere in piatto le Partite, la quale si spiegherà nell'Istruzione seguente.

CAPITOLO VIII.

Istruzione sesta sopra il segnare le Partite nel Tondino, e quanti Onori vi sieno in questo Giuoco.

Altro è il segnar punti, altro il segnar Partite. Circa le Partite, questo vuol di-

re nel Piatto, o Tondino li segni delle Partite, che dalli punti si sono ricavate. Bisogna dunque sapere, che ogni Partita, cioè ogni grana, che si mette nel Tondino, equivale a 25 punti. Per esempio: chi avesse fatto 200 punti, questi si riducono in 8 Partite, perchè 8 via 25 fa 200 punti; chi avesse fatto 325 punti, dee andare con 13 Partite in Piatto; ed in questa maniera si dee proseguire in tutti li punti, che si possono fare. Si dee però avvertire, che facendo 324 punti, non si considerano, che per 300 punti, non dovendosi mettere nel Tondino che 12 grane, perchè non arrivano alli 25 punti, che formano una Partita; perciò questi punti vanno a male, come non si fossero fatti: e così succederebbe a chi facesse 349 punti, mentre non arrivando al 50 non può mettere più di 13 grane nel Tondo per le ragioni addotte dissopra nel Capitolo VII; il che servirà di norma per tutti li casi consimili. Oltre le Partite, che con li punti si fanno, si mette ancora nel Tondino in altra maniera della grane, guadagnando gli Onori, che dà il Giuoco. Tali Onoranze sono stabilite, come fossero leggi del giuoco; perciò è necessario il descriverle.

In primo luogo, chi è il primo a porre nel Piatto, dee mettere di più 10 Partite; questo si chiama, o Onoranza, e quando arriva alla somma di dieci grane, vi si dà il nome di Occa, termine particolare di questo giuoco, per non dire 10

Partite. Chi fa a monte quando dispensa le carte perde 5 grane. Chi scarta, s'egli perde la giuocata, la parte contraria, che vince la mano, ne dee porre 5 di più. Chi la tiene, e che vinca la giuocata, ne pone 5 per la tenuta, ed altre 5, perchè li Contrarj hanno fatto le carte, che sono 10 Partite di più. Chi la tiene, s'egli perde, allora i Contrarj ne mettono solamente 5; e chi fa le carte, se vince la mano, non ha nissun Onore, quando li Contrarj non l'abbiano tenuta. Chi piglia il *Bagattino* alla parte contraria ne vince 5, e chi piglia il *Mondo* altri 5. Chi vince la giuocata senza li *Contatori*, ha un' Occa d'Onore, cioè 10 Partite di più. Ancora le grane, che d'avanti si sono segnate per ogni parte, per li punti accusati, diventano Onori; e perciò chi vince dee mettere in Tondo tante Partite di più, quante grane sono state segnate. Chi accusa tre *Mori* dee mettere un Oca in Piatto. Chi quattro, due. Chi tre *Tarocchi*, un' Oca, e chi quattro, due. Chi tre *Re*, una, e chi quattro, due Oche. Accusando poi le sequenze, vi sono li suoi Onori; e in questo ancora s'osserva la regola generale, che avendo meno di tre sequenze, non vi sono Onori. Accusandone dunque tre, si ha d'Onore un' Oca, accusandone quattro, due; cinque, tre; sei, quattro; e così proseguendo; perchè a tutte le sequenze, che vi sono di più delle tre sequenze vi si dee accrescere un' Oca d'Onore per ciascheduna sequenza.

Gli Antichi usavano, che quando uno accusava molte sequenze, duplicavano gli Onori: così ad uno, che avesse accusato quattro sequenze, davano due Oche, cinque, quattro Oche, sei, otto Oche ec. per essere più difficile l'accusarne molte, che l'accusarne semplicemente tre. Se nell' accusare molte sequenze vi fossero tre *Tarocchi*, tre *Re*, tre *Mori*, o pur Criccone; gli Onori di questi carte non si confondono con gli Onori delle sequenze; e perciò si debbono segnare le sue Oche nel Tondino tanto quanto fossero accusate separatamente. Chi accusa Criccone, ha 2 Oche d'Onore. Gli antichi, quando accusavano il Criccone formato da quattro Pariglie, duplicavano gli Onori, cioè quattro Oche; e se fosse stato di cinque, otto Oche; siccome al presente il Criccone semplice di tre Pariglie ha di Onore due Oche, per essere più difficile l'accusar questo, che accusare tre sequenze. Dunque qualche cosa dovrebbe avere di più d'Onore, quando fosse di quattro, o cinque Pariglie (caso per altro rarissimo a succedere); tanto più, che al presente, accusando una semplice Pariglia, cioè li *Re*, e li *Tarocchi*, compita di tutte le quattro Figure, si duplicano gli Onori; ed è pure tanto più facile ad accadere.

Le Cartaccie ancor esse, quando s'arriva ad averne un certo numero, s'accusano, perchè vi sono li suoi Onori; e così ancora de' Trionfi succede. Chi ha 10 Cartaccie, guadagna un'Oca. Chi ne ha

11, due Oche. Chi 12, quattro Oche. Chi 13, otto Oche, chi 14, sedici Oche. Il medesimo s'intende de' Trionfi. Chi accusa 14 Cartaccie, o Trionfi, vince la partita, perchè trapassa il numero delle 150 partite, che terminano il giuoco. Gli antichi accusando 14 Cartaccie, o Trionfi, andavano in Tondo con 160 grane; e quando ne accusavano 15, ne mettevano 320. Pure al presente nell' accusare le Cartaccie, li Trionfi, e le semplici Pariglie delli *Tarocchi*, dei *Re*, e la sequenza de' *Mori*, si osserva il giuocare antico, perchè solo in questi casi si raddoppiano gli Onori ad ogni carta, che vi si aggiunga. Ma non già così nelle sequenze, e nel Criccone, come si è detto di sopra. Si dee avvertire, che il *Matto* s'accusa come Cartaccia, ed ancora come Trionfo: ma il *Bagattino*, in questo caso, non si può accusare, che per puro Trionfo, o pure per *Contatore*, se vi è da contare. Chi non ha Trionfi nelle sue quindici carte, ha due Oche d' Onore: in caso poi, ch' egli scartasse, e ne avesse degli scartati, allora non ha d'Onore che una sola Oca. Questi sono gli Onori, che s' hanno nell' accusare.

Vi sono degli altri Onori, cioè nelli punti, che si fanno, terminata la giuocata. Chi arriva a fare 500 punti, ha d'Onore 20 Partite, e queste si uniscono alle 20 Partite, che producono li 500 punti, che in tutto sono 40 Partite, oltre poi a gli altri Onori, che vi potessero essere, li

quali si debbono aggiungere alle dette Partite. Chi fa 600 punti, ha d'Onore 30 Partite. Chi ne fa 700, ne ha 40. Chi ne fa 800, ne ha 50. Chi ne fa 900, ne ha 60. Chi ne fa 1000, ne ha 70. Chi ne fa 1100, ne ha 80. Ancorchè non fosse Marcio, si termina la Partita: perchè dando un 1190, vi vogliono 180 punti segnati, li quali non si possono accusare senza d'avere Onori; e perciò uniti insieme, e computati li detti Onori con le 44 Partite, che si ricevano dalli detti punti, e le 80 d'Onore, con finalmente le 18 grane, che d'avanti erano segnate, viensi a trapassare il numero delle 150 Partite, termine del giuoco. E tanto più si termina la Partita col dare un 1200, benchè non sia Marcio, il quale ha d'Onore 90 Partite. Chi fa 500 punti senza l'*Angelo*, ha d'Onore 10 Partite; e così se dasse un 600, o 700. Gli antichi però dando un 600 senza l'*Angelo*, avevano d'Onore 20 Partite, e dando un 700 senza lo stesso *Angelo*, 30. Siccome è più difficile il dare il 600, e il 700 senza l'*Angelo*, che non è il dare il 500; perciò volevano, che fosse riconosciuta questa difficoltà col darvi più Onoranze. V'è ancore un altro Onore, ed è, che quelli, che fanno l'ultima presa, hanno d'Onore 6 punti, e se vincono la giuocata, li debbono unire alli loro punti.

Fin quì abbiamo spiegato gli Onori, che dà il giuoco delli Tarocchini resta ora da esporre il significato de' termini, che s'usano in questo giuoco.

CAPITOLO IX.

Istruzione settima sopra il significato de' termini, che si praticano al presente in questo Giuoco.

Essendo questi Termini stati creati da Giuocatori, per farsi intendere da principianti, se ne è fatto tale l'abuso, che nessuno sta alle leggi de' Capitoli, ed ogni Casa, dove si giuoca a Tarocchini, fa legge da se, col lasciar correre, secondo i varj genj, varj abusi, che non si dovrebbero permettere; essendochè non solo ne' tempi antichi, ma ancora non molto a tempi nostri pochissimi d'essi termini si usavano. Perciò segneremo coll' * certi termini, che nè meno al presente tollerare si dovrebbero, benchè sieno usati da molti; lasciandone intanto passare qualchedun' altro per addattarsi in qualche maniera all' uso presente.

E in primo luogo spiegheremo i Termini, che si dicono al Compagno avanti ch' egli giuochi la sua carta.

Sminchj, o pure Sminchj il più bello.

Vuol dire, che giuochi il Trionfo prinpipale, che ha nelle mani.

La posso servire d' un piccolo.

Con questo termine si dismostra al Compagno d'avere nelle mani il principale Trionfo.

** La posso servire per dei piccoli.*

Egli è un termine, che spiega molto, perchè significa al Compagno d'avere nelle mani li due Trionfi principali.

Tiri de' Trionfetti.

Questo vuol dire al Compagno, che giuochi de' piccoli Trionfi, ma non il minore.

Vadi giuocando, o pur Mincj, Mincj.

Vuol dire al Compagno, che muti giuoco; cioè giuochi sequenza, che non sia stata giuocata. Questi due termini erano proibiti, e non è molto che si permettono.

Giuochi.

Questo termine si usa volendo denotare al Compagno, che si giuochi di quella sequenza, che io ho accusata.

Giuochi con loro.

Qesto significa al Compagno, che debba giuocare di quella sequenza, che li Contrarj avranno accusata.

Giuochi di queste.

Con ciò si notifica al Compagno, che torni a giuocare l'istessa sequenza, che allora era stata giuocata.

Giuochi di quelle.

Questo termine vi sono pochi, che l'intendono; perchè molti lo confondono col sopra descritto: ma il suo significato è di far intendere al Compagno, che debba giuocare, non la sequenza, che allore era stata giuocata; ma quella, che poco avanti si era giuocata.

Giuochi le sue.

Significa al Compagno, s' egli ha de' *Re*

E

nelle mani, che li giuochi. Ancora si può servire di questo termine, quando il Compagno avesse una carta in pericolo di perderla, ed allora si dice questo termine, acciocchè egli intenda, che si ha la maniera di salvarla.

Giuochi sempre le sue.

Questo termine è quasi consimile al soproccennato, ma vi è questo divario, che quella parola *sempre* significa al Compagno, ch egli debba giuocare sempre le sue maggiori, cioè tutte quelle carte, che sa di certo, che non possono esser presi dalli Contrarj, quando sieno stati giuocati li Trionfi.

Giuochi sempre delle buone.

Questo significa al Compagno, che debba giuocare delle Figure, dicendogli con questo termine, che si hanno dei *Re* nelle mani, il che è un parlar troppo chiaro.

Giuochi sempre delle cattive.

Vuol significare questo termine al Compagno, che non si ha nelle mani nissun *Re*; è questo pure è un parlare chiarissimo.

Giuochi pur sempre.

Vuol dire al Compagno, che giuochi sempre quella sequenza, che può far perdere alli Contrarj una carta, che molto gli preme di salvare.

* *Vadi giuocando le sue.*

Veramente questo termine è poco tempo, che si usa, ed ancora al presente non si permette in tutti li Tavolini, dove si

giuoca: è bene però di spiegarlo con chiarezza. Se il Compagno avesse accusato un *Re* con le sue Figure, e che vedesse evidentemente, che li Contrarj gli potessero rispondere con Trionfo, allora si usa tal termine, acciocchè il Compagno intenda, che dee giuocare la carta inferiore del *Re*, che ha accusato; o pure in altro caso volendo tirare un giuoco. Per esempio io ho il fallo della sequenza, che ha accusato il mio Compagno; ed avendo molti Trionfi, e volendoli assicurare nelle mani le sue carte, e potendo rimettere il giuoco nelle mani di esso in un altro Palo, uso questo termine, acciocchè intenda, che dee giuocare l'inferior carta della sequenza, ch'egli ha accusato; dal qual uso ne viene, che si danno molti Marcj.

Torni là.

Con questo termine si notifica al Compagno, che si vuole, che torni a giuocare di quella sequenza, che fu da molto tempo giuocata; e questo termine non è molto che si è messo in uso.

La faccia andare.

Questo termine significa al Compagno, che debba giuocare quella sequenza, a cui li Contrarj debbano risponderø con Trionfo.

Mi faccia andare.

Vuol dire al Compagno, che giuochi di quella sequenza, dove io gli debbo rispondere con Trionfo.

Spiegazione de' Termini, che si usano nell' atto di giocare.

Batto.

Questo termine significa al Compagno, che avete nelle mani la carta maggiore della sequenza, che giuocate. Per esempio l' *Angelo* nella sequenza de' Trionfi, e nell' altre quattro il *Re*. Quando queste fossero state giuocate, allora si può fare lo stesso giuoco nel *Mondo*, e così nelle *Regine*, perchè questo termine si può usare in qualunque carta, purchè sieno state giuocate le carte maggiori. Si usa ancora il termine di *Battere*, ancorchè non s'abbia la carta maggiore senza fare alcun giuoco falso. Per esempio il mio Contrario giuoca Coppe; io rispondo con una Cartaccia, e dico *Batto*: con questo medesimo termine faccio intendererе al Compagno, che io ho la *Regina* di Coppe, acciocchè risponda col *Re* s' egli lo ha nelle mani.

* *Batto forte.*

Questo è il medesimo termine di sopraccennato, con questa differenza però, che bisogna avere nelle mani le due carte maggiori della sequenza, che giuocate.

* *Batte fortissimo.*

In moltissimi luoghi questo termine, non è ricevuto, perche accusa troppe carte. Vuol però dire al Compagno, che avete tre carte, cioè le maggiori di quella sequenza, che giuocate.

Batto indietro.

Si notifica al Compagno con questo termine d'avere nelle mani la carta, che va dietro alla maggiore della sequenza, che giuocate. Per esempio il *Mondo*, nella sequenza de' Trionfi, e le *Regine* nell' altre. Però si rende necessario nell' usar questo termine di osservare, se mai il vostro Compagno (ma non li Contrari) avesse detto *Batto*, per esempio nell' *Angelo*, o pure in un *Re*, allora ritrovandovi nelle mani il *Mondo*, o la *Regina* di quel *Re*, su cui egli vi ha fatto giuoco, bisogna usare l'istesso termine di *Batto*; mentre queste carte diventano realmente Battute, per aver il Compagno le maggiori: perchè se si dicesse, *Batto indietro*, verreste a significare al Compagno d'avere solamente il *Sole*, o pure il *Cavallo* di quella sequenza, della quale il vostro Compagno vi ha significato d'avere la carta maggiore. E siccome in qualunque carta si può usare il termine *Batto*, quando le maggiori sieno state giuocate; così ancora si può usare il termine di *Batto indietro* in qualsivoglia carta, ogni qual volta non vi sia nelle carte, che restano da giuocare, una sola carta superiore alla detta carta; e purchè il Compagno non vi abbia *Battuto*.

* *Indietro forte*, *o pure indietro fortissimo*.

Questi sono termini, che spiegano di molto al Compagno, mentre si dinota d'avere nelle mani due, o tre carte di valore, cioè quelle, che vanno dietro alla

maggiore di quella sequenza, di cui fate giuoco.

Sono in qualche luogo.

Questo termine si usa al più nella sequenza de' Trionfi, col quale si spiega al Compagno d'avere nelle mani uno de' Trionfi principali della Granda. Si può usare ancora nell'altre sequenze, quando s'abbia il *Cavallo*, o *Fante*.

Stricco

Vuol dire, che avete in mano una carta consimile di quella sequenza, che giuocate.

Striccando

Significa, che vi resta in mano due carte della medesima sequenza, che giuocate.

* *Stricco in niente*.

Questo termine è particolare per il solo *Matto*: perchè giuocando l'ultimo Trionfo, e volendo fare intendere al Compagno, che mi resta un Trionfo nelle mani, ma che non prende nulla, uso questo termine, acciocchè il mio Compagno non si sbagli nel contare li Trionfi.

Me ne restano.

Vuol dire, che vi rimangono tre carte di quella sequenza, che giuocate.

Sfondo.

Questo termine significa al Compagno, che vi restano nelle mani quattro carte, o più di quella sequenza che giuocate, fuori però della sequenza, de' Trionfi; perchè questo termine ha un altro significato, come si vedrà, parlando de' Trionfi.

In Casa.

Con tal termine si obbliga il Compagno a rispondere con la maggiore di quella sequenza, che giuocate: oppure, sminchiando Trionfo, e che il Compagno non avendo Trionfo da rispondere, con questo termine gli dimostrate, che il Trionfo, che giuocate, non può essere preso dagli Avversarj, e perciò gli venite a notificare, ch' egli debba rispondere con quella carta, che più gli preme di salvare.

Ne giuochi sempre di queste.

Indica al Compagno, che quando torna a lui la mano di giuocare, che giuochi quella medesima sequenza, su cui si è fatto questo giuoco.

Ci vada con quello, che ha.

Questo termine significa al Compagno, che dee rispondere con la carta maggiore, ch' egli si trova avere nelle mani di quella sequenza, che avete giuocato.

Qui butto via.

Questo denota al Compagno, che in quella sequenza, in cui usate questo termine, voi non avete nissuna carta di valore.

Tiro a me.

Egli è termine particolare per il solo *Bagattino*; e usa dirsi al Compagno, quando si corra pericolo di perderlo, acciocchè intenda, che dee ritenere li Trionfi maggiori, ch' egli ha, perchè lo possa salvare. Si può fare intendere al Compagno, senza parlare, l' istesso sentimento, col tirare indietro la carta, quando giuocate.

Faccia a me, o pure a me.

Questi due termini hanno il medesimo significato; perchè ogn' uno di questi significa al Compagno, che debba lasciar correre la presa, cioè, che non vi vada con la carta maggiore. Per esempio uno non vuole, che il Compagno risponda col *Re*, che ha nelle mani. Con uno di questi termini gli fa noto, che dee ritenerlo, e rispondere con una inferiore carta, o perchè non lo perda, o per volergli francare in questo modo il detto *Re*, con la sua sequenza, nelle mani. Quando uno avesse bisogno di salvare una carta, o più carte, che gli premessero, può usare uno di questi termini, col quali si fa intendere al Compagno, che dee ritenere li Trionfi maggiori, per poter poi nelle sue prese mettere in Casa quelle carte, che gli stanno più a cuore di salvare: ed in questo caso hanno il medesimo significato del sopra spiegato termine, col solo divario, che in quest' ultimo caso s' addattano a tutte le sequenze, che nell' altro del solo *Bagattino* s' intendono.

Ci vada col più bello.

Questo termine è solamente proprio della sequenza de' Trionfi, il quale, significa al Compagno, che risponda col maggior Trionfo, ch' abbia nelle mani.

Ci vada con quelle che ha.

Questo termine ha il medesimo significato dell' antecedente, col divario, che questo si adatta a tutte le sequenze, ed il Compagno dee rispondere con la maggior carta, che si trova avere nelle ma-

ni, di quella sequenza, che è giuocata.

Copra solamente.

Si denota al Compagno, ch'egli dee rispondere con carta, che sia solamente superiore alle carte, con le quali avrà risposto il Contrario, venendo ad indicare con questo termine, che l'altro Contrario non ha carta da poter prendere quella presa.

Volo, o Vado.

Ogn'uno di questi termini spiega al Compagno, che si ha nelle mani la Battuta in Trionfo; ma però sola, e che non è accompagnata d'alcun altro Trionfo. L'usare questi due termini non è sempre bene; onde si debbono usare solamente quando il Compagno sia in caso di avere a salvare qualche carta, che gli prema.

La sequenza de' Trionfi ha termini particolari nel far giuoco ne' medesimi, che s' hanno nelle mani; perciò è necessario lo spiegarli separatamente.

Stricco, Striccando, Me ne restano.

Questi tre termini sono li medesimi, che quelli di sopra spiegati; e perciò hanno il medesimo significato.

Particina, o pure, piccola parte.

Vuol dire al Compagno, che non si ha che solamente cinque Trionfi, contandovi sempre quello, che giuocate.

Parte giusta.

Questo significa al Compagno d'avere sei Trionfi, contando sempre quello, che giuocate

Più della parte.

Significa al compagno d' avere sette Trionfi, contando sempre quello, che giuocate.

Sfondo.

Vuol dire al Compagno d' avere otto Trionfi, contando sempre quello, che giocate.

Quanto se ne può avere.

Questo termine significa al Compagno d' avere nove Trionfi, contando sempre quello, che giuocate: la qual cosa però è molto chiara, perchè avendo dieci, o pure undici Trionfi ec, questi si accusano, come si è spiegato di sopra nell' Istruzione degli Onori.

Spiegheremo ora li termini, che si usano verso il Compagno, quando fa le Carte; purchè li Contrarj abbiano detto a monte.

Questi termini, che s' usano al presente, sono quasi tutti proibiti dalli Capitoli delle pene: ma siccome sono grandissimamente in uso; mi è parso necessario di spiegare il loro significato. Non ho voluto però mancare di segnarne alcuni con l' asterisco, li quali non si dovrebbero ammettere in alcun luogo; lasciandone correr altri per addattarmi in parte all' uso moderno. E quì voglio notare uno insoffribile abuso di molti, che in vece di far giuoco, mostrano le Carte al Compagno; le quali quantunque sieno cattive, nè vi sia carta tra esse, che rifiuti; ciò non o-

stante giammai mostrar si dovrebbero. Discendo ora alla spiegazione de' sopraccennati termini, avvertendo intanto che chi volesse giuocare con rigore, dee stare alla legge del Capitolo quinto.

Ho la Regola.

Dicendo questo termine, si fa intendere al Compagno, che si ha nelle mani tre buoni Trionfi; o pure una carta da cinque, con due buoni Trionfi.

Ho la Regolina.

Si denota al Compagno, che si ha nelle mani una carta da cinque, con due piccoli Trionfi.

* *Ho li Bugiardi.*

Vuol significare questo termine al Compagno, che si ha nelle mani quattro Trionfi. E perchè simili Trionfi promettono molto nel principio, ma nel proseguimento delle carte pochi ne vengono, lo che succede spessissime volte; per questo si chiamano *Bugiardi*.

* *Ho l' Arlìa.*

Questo significa al Compagno, che si ha nelle mani due Re. Cotal nome d'*Arlìa* viene detto da osservazioni fatte, che quando s' hanno due *Re* nelle prime cinque carte, rare volte l'altre carte vengono buone.

* *Ho due Romiti.*

Egli è un termine sporchissimo, che non si dovrebbe ammettere a nissun Tavolino: perchè si fa noto al Compagno che si ha nelle mani il *Re* di Coppe, con quello di Denari, per avere questi due *Re*

la *Barba*; e di quì poi nasce, che il Compagno, che scarta, non fa la scartata a quelli due *Re*.

* *Ho due Pellegrini*.

Questo è altro termine consimile a quello di sopra, e nè meno questo deesi tollerare: perchè si spiega al Compagno d'avere nelle mani il *Re* di Spade, e di Bastone, i quali non hanno la barba, ed in questo caso ancora succede, che il Compagno si regola nello scartare.

* *Ho un Romito, o pure un Pellegrino*.

Mercè questi due termini si notifica al Compagno, col primo, d' avere nelle mani il *Re* di Coppe, o di Denari, e con l'altro, quello di Spade, o di Bastoni. Quindi è, che quantunque questi due termini non sieno così chiari, come li due sopraccennati; pure sono tali, che non si dovrebbero ammettere in alcun luogo, perchè si illumina troppo il Compagno, che dee scartare.

Ho tre Trionfetti.

Si denota al Compagno d'avere nelle mani tre piccoli Trionfi.

Ho una Goccia.

Questo termine significa al Compagno, che si ha nelle mani una Carta da cinque.

Ho un Trionfo, che rifiuta, con un piccolo.

Vuolsi dire al Compagno, che si ha nelle mani uno de' Trionfi principali, accompagnato con un piccolo Trionfo.

Ho due Trionfi, con una stanella.

Questo significa al Compagno d'avere nelle mani una *Regina*, con due Trionfi.

Vi sarebbero degli altri termini da spiegare, ma siccome sono troppo chiari in se medesimi, non occorre perciò farne ulterior spiegazione: come pure niuna spiegazione non si può dare a molti, e varj altri termini, soliti usarsi a capriccio da certi Giuocatori, che punto non si dilettano d'osservare le leggi, nell'osservanza delle quali tutto il bello consiste del Giuoco.

CAPITOLO X.

Istruzione ottava sopra gli Avvertimenti generali nel Giuocare.

In primo luogo bisogna sapere, che in questo giuoco vi sono due classi di cose da distinguere nel giuocare: imperocchè altre sono cose necessarie, ed altre arbitrarie. Così per esempio lo scartare due carte, è cosa necessaria; ma la qualità delle carte è cosa arbitraria. Il giuocare una carta, è essenziale; ma la qualità è in arbitrio: così pure lo *Sminchiare*, *Battere*, e simili, sono tutte cose arbitrarie. Ora il dar regola ferma di queste, egli è impossibile, per la varietà delle carte, che vengono a' Giuocatori; e perciò se alcune se ne assegnano, il più delle volte sono falacissime. Ad ogni modo fra tante, che vi sono, ne assegnerò alcune:

non perchè sieno in parte osservate, ma perchè non ne sia manchevole affatto questa mia fatica. Saranno queste su qualche poco di ragione fondate: contuttociò se la fortuna fosse loro contraria, non dovranno mai i Giuocatori rammaricarsi per aver fatto il dovere del giuoco; ma bensì se avranno sbagliato dove la ragione si oppone.

Circa il tenerla.

La regola generale ella è, che quando vi vengono nelle prime cinque carte tre carte da cinque, voi dovete tenerla. Ma siccome chi la tiene, pare che in obbligo sia di vincere la giuocata, o pure di non ricevere almen giuoco; quindi per tenerla a dovere, e che difficilissimo sia l'aver giuoco, bisogna avere almen l'*Angelo*, il *Matto*, ed un *Re*: phrchè non avendo l'*Angelo*, ed il *Matto*, facilissimo è l'aver giuoco, quando le altre dieci carte vi vengano cattive, ancorchè la si fosse tenuta con tre carte da cinque. Ove poscia il Giuocatore la voglia tenere a suo modo; egli ha tutta la libertà con qualunque carta, purchè gli piacciano.

Circa il mandarla al Compagno, col dire, come vuole.

Il primo, che riceve le cinque carte, al presente abusivamente ha diritto particolare di mandarla al Compagno, col dire *come vuole*. Con questo termine si viene a significare al Compagno d'avere delle carte buone, ma non tali da poterla tenere. Per esempio avendo due *Re*, con il

Sole, e un Trionfo, si può mandarla, come pure avendo l'*Angelo*, e un *Re* con due *Flichetti*, cioè due piccioli Trionfi, e così discorrendo. Il Compagno si dee regolare con le sue cinque carte: se sono cattive deve dire *a monte*; quando poi fossero passabilmente buone, cioè s'egli avesse una carta da cinque, e due Trionfi la può tenere, quando però il Compagno l'abbia mandata: perchè tra le carte del Compagno, e le sue si viene a tenerla con tre carte da cinque.

Circa lo Scartare.

Per regola generale dello Scartare è il farsi un fallo d'una sequenza.

Le altre regole poi sono: che non si scartano mai *Regine*, quando non fossero sole, e ne meno si debbono scompagnare.

Che si scartano le Figure in vece di Cartaccie, quando si può.

Che si scarta di quel giuoco, del quale se ne ha due, e non di quello ove una sola se ne ha: perchè li Contrarj meno vi possono far andare in Trionfo, ed ancora è più facile d'avere il *Re*, che avete scartato.

Che non potendosi scartare a qualche Palo particolare, si scartano due figure d'altre sequenze.

Che si dee scartare, e non fare le Cartaccie, quando il Compagno avesse buono.

Che si debbono tenere le sequenze, e non scartarle.

Che avendo cattivo, ed avendo due Trionfi, che scavezzano la Granda, si scartano quelli.

Che avendo ottimo, è meglio non scartare in verun modo, per potere rimertere al Compagno il giuoco, quando avrete fatte le vostre prese sicure.

Circa a chi è il primo a giuocare.

Egli dee in principio giuocar del più lungo giuoco per cercar di cavar li Trionfi alli Contrarj col trovarne la Scartata.

Egli dee nel proseguimento del giuoco mandar una figura verso il Compagno, massime quando ha scartato.

Egli non dee mai giuocar la *Regina*, quando non avesse il Compagno fatto un' accusata, che lo richiedesse.

Egli dee procurar di cavar li Trionfi alla parte contraria; ma non mai al Compagno.

Egli dee giuocar di quel giuoco, che ha segnato la parte contraria.

Egli non dee mai, essendo il primo, giuocar il *Re*, se non teme il Marcio.

Avendo scartato, e dovendo giuocare, non dee scoprirsi la scartata.

Quando si ha cattivo, non si deve segnar punti, se non nel caso di andare nel piatto; e allora segnar solo li punti necessarj per tal effetto.

Circa il Rispondere.

Non si dee mai rispondere la prima volta con la *Regina*, quando non si credesse aver il Contrario fatta passata, cioè ritenuto il *Re*.

Si dee sempre dare il *Re*, quando però non si avesse cinque, o più carte del medesimo Palo, o pure quando fosse sicura la scartata.

Si dee rischiare una figura, quando non si sa ove sia il *Re*.

Non avendo di quel Palo, che è giuocato, nè meno Trionfi, non si dee mai rischiar un *Re*, fuorchè ne' casi disperati; o quando non si fosse sicuro, che il Compagno dovesse prendere la presa, e che li Contrarj dessero a quel *Re*, che s'ha nelle mani: ne' quali casi si può rispondere col detto *Re* per metterlo in casa.

Circa lo Sminchiare, o fare Sminchiare.

Non si dee sminchiare, nè fare sminchiare senza il fondamento almeno di due *Re*.

Chi avesse li qnattro principali Trionfi della Granda senz'altro di buono, non dee sminchiare, nè far sminchiare il Compagno. Si potrebbe però dire, *per de' piccoli la posso servire*, quando si voglia adoprare tal termine all' uso moderno; la qual cosa non si dovrebbe permettere.

Quando uno desse ad un *Re*, e che avesse almeno sei Trionfi, essendo chiamato dal Compagno a sminchiare, dee ubbidire; che se poi fosse ridotto a pochi, o non avesse altro che due Trionfi, non dee ubbidire.

Sul principio, quando uno ha sette, o otto Trionfi, con qualche *Re*, può tirarne giù uno per iscoprir giuoco.

Quando uno si trovasse nelle mani l'*Angelo*, con sei, o sette Trionfi, ne' quali non vi fosse nè *Mondo*, nè *Sole*, nè *Luna*, e che il suo giuoco portasse di far sminchiare il suo Compagno; in questo caso non bisogna dirgli che sminchi; perchè si

può dare, che il Compagno non abbia se non il *Sole*, o pure la *Luna*, ed ubbidendo perda il Trionfo, per lo quele si perde la sequenza della Granda, che è molto da considerarsi in questo giuoco. Perciò bisogna avere l'avvertenza di dire al Compagno, che tiri de' Trionfi, e non che sminchi. Il Compagno dee ubbidire col giuocare de' Trionfi, ancorchè avesse il *Sole*, o pure la *Luna* nelle mani, facendo però giuoco all'altro, acciocchè intenda ch'egli ha un Trionfo della Granda. Ma caso poi ch'egli avesse ne' suoi Trionfi *Sole*, e *Luna* unitamente; allora egli dee sminchiare il *Sole*, o pure la *Luna*; perchè essendo quasi sicuro di non perdere la sequenza della Granda, può giuocare uno di essi Trionfi. Mi è piaciuto di dare questo avvertimento, avendo veduto molti, che giuocano, perdere questa sequenza per non saper far giuoco.

Circa al Battere, e tirar indietro la carta.

Per lo più è sempre bene il battere ogni volta che si ha la carta maggiore di qualsivoglia giuoco, o sequenza.

Non si dee tirar indietro senza fondamento alcuna carta: perchè con questo segno si denuta al Compagno, senza parlare, che lasci correre la presa. Il Compagno dovrebbe sempre ubbidire, ancorchè ne avesse assai.

Per fine qualsivoglia giuoco arbitrario si può fare, ancorchè falsamente, per ingannare la parte contraria.

Daremo certi altri avvertimenti generali per quelli, che vogliono principiare a giuocare questo giuoco.

In primo luogo nell' usare li termini arbitrarj sopracceunati, non bisogna ingannare il Compagno. Per dare idea di questi giuochi, daremo qualche esempio. Io dico *Stricco*, ma in realtà di quella sequenza, in cui ho fatto giuoco, ne ho più d'una; questo è giuoco falso. Così il dire io *Batto* in Trionfo, non avendo il vero Trionfo, in cui dovrei *Battere*, o il dire *non ne ho più* della sequenza, che giuoco, avendone due carte, e simili. Tali astuzie, si debbono usare solamente quando si può ingannare li soli Contrarj, e non il Compagno. Avendo uno buone carte, dee regolare il giuoco, quando egli sia capace di regolarlo; in caso diverso dee fare intendere al suo Compagno quello, che ha nelle mani, con l'usare i termini prescritti, acciocchè il Compagno possa regolare la giuocata. Nel qual caso però, quand' uno cioè abbia buone Carte, io lo consiglieri, quantunque novizzo nel giuoco, a provarsi di regolare il giuoco, essendo questa la maniera diventar giuocatore, non essendo sempre sicuri di abbattersi in Compagno, che sappia; ma in taluno alle volte, che vi fa fare solennissimi srpopositi. Che se poi v' incontraste in Compagno, che sapesse il suo conto, e

intendesse il giuoco a dovere, il lasciarvi regolare da esso, non potrebbe tornarvi che in bene. Avendo poi uno cattive carte, ed avendole il Compagno buone; non dee far altro, che dargli que' lumi, che a lui bisognano col fargli giuoco. Intorno a che vi voglio dare una regola, che in un certo caso da pochi giuocatori è osservata: e per spiegarmi con chiarezza, darò un esempio. Fate conto che il vostro Compagno abbia moltissimi Trionfi, con li quali abbia strionfato voi, ed i Contrarj ancora; e proseguendo egli a sminchiare, voi vi ritroviate, per esempio, nelle mani *Re*, e *Regina* di Spade con altre carte della medesima sequenza: in questo caso avete da buttar via le carte dell'altre sequenze, dove non avete carta sicura, col dirgli *Qui butto via*, e così fare in tutti que' Pali, dove non avete sicure carte: perchè in tal guisa operando, venite a significare al Compagno, che in quella sequenza, in cui non gli avete fatto giuoco, avete delle carte sicure, cioè le maggiori: e ciò si fa in questo modo, perchè volendo dar un giuoco, non bisogna buttar via nissuna carta, che possa essere franca, cioè che non possa essere presa dalli Contrarj; mentre succede a molti Giuocatori, che volendo fa giuoco nella sequenza, dove hanno le *Battute*, vale a dire le carte maggiori, ne viene, che non possono più buttar via le carte false, che hanno nelle mani; e dove si sarebbe potuto dar un giuoco, non lo danno, per

esservi rimasta una carta falsa nelle mani, per la quale li Contrarj hanno potuto salvare dei *Rè*. Il far sempre giuoco in ogni carta, che si giuoca, non è bene: perchè un bravo Giuocatore fa solamente quei giuochi, che dee fare per illuminare il Compagno. Per regolare dunque bene il giuoco, in primo luogo bisogna contare li Trionfi, che sono stati giuocati, ed osservare nell' istesso tempo la qualità de' medesimi, per poter far giuoco nelle Battute, così ancora nelle altre sequenze si debbono tenere a mente le carte, che sono state giuocate, almeno le maggiori: e dalli giuochi che li Contrarj fanno, e da quelli, che vi fa il vostro Compagno, e con le carte, che avete nelle mani, e con quelle, che fossero state accusate, si fa il raziocinio delle carte, che quello ha, e quanti Trionfi abbiano gli altri, e da ciò poi si ricava, se voi dobbiate sminchiare, o no, se dobbiate giuocare la tal carta, oppure la tal altra, e si conoscono ancora i giuochi falsi, che li Contrarj possono fare. Perciò, quando si voglia giuocare questo giuoco da perfetto Giuocatore, vi bisogna memoria, e raziocinio, accompagnato poi dalla fortuna: non essendo buon Giuocatore quello, che soltanto osserva puntualmente le regole sopra descritte, usando a puntino delle azioni necessarie di questo giuoco; ma bensì quello, il quale sa vincere, o almeno perdere il meno sia possibile, bene usando delle azioni arbitrarie di questo giuoco medesimo.

E quì desidererei, che questo Giuoco (che bene giuocato è assolutamente uno de' più bei giuochi, che si pratichino) fosse giuocato con più pulitezza, come praticavasi molti anni addietro. Ma siccome da varj Giuocatori, che a' nostri tempj lo giuocano, vedo pur troppo di non poterlo sperare; avvanzo le mie più calorose premure, perchè quelli, che stanno su le mosse d' impararlo, imparino a giuocarlo con maggior rigore. Quindi è, che oltre alle dette cose, avverto i novelli Giuocatori primieramente di non assuefarsi a lamentarsi avendo cattivo, o rallegrarsi avendo buono: perchè ciò è un illuminare li Contrarj, e più che probabilmente pregiudicare a se medesimo. Si dovranno in secondo luogo guardare di non avvezzarsi a far cenni al Compagno in vece di fargli giuoco; perchè questo sarebbe avvezzarsi un Giuocatore impulito, e si potrebbe ancora correr pericolo di trovar lite con li Contrarj. Per ultimo dovranno sapere, che siccome prima di principiare il giuoco, ogni Giuocatore dà parola implicitamente di giuocare a tenore delle leggi stabilite per questo giuoco; così quando uno per qualunque accidente, o inavvertenza non le osservi (che si chiama rifiutare, cioè mancare della fede, e promessa fatta) dovrà soggiacere alla pena, che s' incorre. Ma non essendo, come dissi, mia intenzione di perfezionare alcuno nelle finezze del Giuoco; perciò non voglio innoltrarmi in cose difficilissime da

spiegarsi, che altro appunto non sarebbe, che volere ingolfarsi nel Mare, quando è in tempesta, per restarvi sommerso.

CAPITOLO XI.

Che contiene li Capitoli delle pene, che si possono ocorrere in questo giuoco, per chi ha voglia di giuocarlo a dovere.

1. Chi scarta non può scartare carte da cinque, e scartandone una di queste, rifiuta, e la detta carta va alla parte contraria, supponendosi sempre, che l'avrebbe perduta, se non l'avesse scartata. Scartandosi una Carta, rifiutasi, così tre ec. Se li Contrarj, terminata la giuocata, se ne accorgessero, dovrà il rifiutante levare dal piatto tutte le Oche, che avesse in Tondo, o qualunque altro onore, perchè sono stati messi dopo d'avere rifiutato.

2. Giuocandosi da uno, carta di una sequenza, tutti sono obbligati a rispondere con carta della stessa sequenza, e non ne avendo, con Trionfo; e giuocandosi Trionfo, rispondere Trionfo; altrimenti chi così rifiuta non conterà. Che se poi alcuno non avesse Trionfo, e nè meno carte della sequenza, che è giuocata, allora può rispondere con qualunque carta, ch'ei voglia.

3. Se nel dare le carte si scoprisse per accidente qual si sia carta, non s'incorre in pena alcuna.

4. Chi dirà a monte in cinque carte, o in dieci, non dovrà voltarsi le altre alla faccia prima che sia risolto il sì, o il nò di fare a monte; altrimenti non conterà.

5. Chi dirà a monte, non potrà sopraggiungere al Compagno altro, che: *ho cattivo: fate a monte*, o, *regolatevi con le vostre*, senza mostrar le carte; e chi dirà d' avantaggio, non conterà.

6. Chi darà male le carte, non conterà, e dovrà scartarne due, e seguire il giuoco: ma se mancasse una o più carte nel mazzo, le quali fossero per terra o in altro luogo, o essendovene di più, dovrà quello, che farà le carte, tornarle, a rifare, nel momento che se ne accorge; altrimenti non accorgendosene, e giuocando il giuoco, non conterà

7. Chi nel dare le carte ne dasse una mano intera di più, o di meno, cioè si sbagliasse di cinque carte, dovrà in tal caso buttarle via, e li Contrarj metteranno nel loro piatto cinque. Partite, come se quegli avesse fatto a monte, e faranno le carte.

8. Chi avrà detto di avere scartato, non potrà far altra scartata.

9. Chi giuocherà carta da cinque, da quattro, o Trionfo, che in se rifiuti, non toccando a lui giuocare, non conterà; e così ancora giuocando qualunque altra carta minore, vi farà giuoco sopra, o che il Contrario gli risponda prima che la ritiri, non conterà.

10. Chi chiamerà a sminchiare, o farà

qualunque altro giuoco al Compagno, non stando a lui a giuocare, non conterà.

11. Chi dovesse giuocare, ed in cambio facesse giuoco, coll'invitare il Compagno a qual si sia giuoco, non conterà.

12. Chi guarderà alla scartata del Compagno, o de' Contrarj, non conterà; come pure chi anche per disgrazia, o accidente la scoprisse, non conterà.

13. Chi giuocata avrà la sua carta, e che il Contrario gli abbia risposto con la sua, non potrà più replicare il suo giuoco, altrimenti facendolo, non conterà; essendo permesso far giuoco sopra la propria carta prima che il Contrario risponda, e non più oltre.

14. Chi nel vedere le sue carte cattive si sdegna, e getta le carte in Tavola, non volendole giuocare, o pure se ne parte, egli è obbligato alli Contrarj far loro buono il giuoco Marcio.

15. Nissuno in alcun tempo potrà fare se non un solo giuoco; e così chi, per esempio, giuocando tirasse a se la carta, e poscia la battesse sopra, e dicesse *Sminchiate*, e poscia replicasse: *non mi date fastidio*, *non state per me*, *ec.* non conterà.

16. Per vietare ogn'inconveniente, e sfuggire ogni litigio, che potesse accadere nell'accusar punti, dovrà quello, che accuserà, porre su la Tavola le sequenze, e tutto quello, che vorrà segnare; altrimenti non se gli farà buona cosa alcuna. Posto poi ch'egli avrà in Tavola, non sarà più obbligato, ancorchè richiesto, a

manifestare le carte accusate.

17. Chi nell' accusare Sequenze, o Pariglie, mostrerà qualche altra carta di qual sorte si sia, non conterà.

18. Chi segnerà più punti di quello abbia accusato, non conterà; e li Contrarj, ancorchè facessero semplicemente una sola presa del valore d' un punto, vinceranno la giuocata, per aver fatto un punto di più de' loro Avversarj, siccome per vincere ogni mano, che si giuoca, non vi vuol altro, che fare un sol punto di più. Nel qual caso, benchè non possano mettere nel piatto partite, per non essere arrivati alli 25 punti, che formano una partita, debbono però mettere in Tondo tutti gli Onori, che loro si competono, e fra questi tutte quelle grane, che d' avanti sono state segnate dalli Contrarj.

19. Chi mostrerà le carte, credendo che sieno tutte sue, non lo essendo, non conterà. Anticamente, ancorchè fossero tutte sue, era rifiuto: perchè se non altro il Compagno poteva rifiutare.

20. Se due Compagni segnassero egualmente li punti, che avranno accusati, dovrannosi pigliare li meno segnati: non potendosi tenere divise le grane, che si segnano delli punti accusati; mà un solo le dee tenere.

21. Chi si scorda di segnare li punti, egli è come non fossero stati accusati, mentre li ha perduti per non averli segnati. Ma se la parte contraria vince la giuocata, aggiunge alle sue partite tutte

quelle grane, che si dovevano segnare per detti punti.

22. Anticamente nel giuocare la carta, quando quella si era spiccata dalla mano, o a quella si rispondesse non si poteva più ripigliare indietro. Ma al presente abusivamente si usa, che la carta spiccata dalla mano si ripiglia, eccettuati però li seguenti casi. 1. Se uno sia il primo, o lo debba essere a giuocare. 2. Se uno, a lui non toccando, giuoca egli il primo, e faccia giuoco sopra la sua carta, o giuochi una carta, che chiamasi di rifiuto. 3. Se uno nel rispondere ad una carta giuocata avendone della stessa sequenza, risponda con carta d'altra sequenza, e faccia giuoco sopra la sua carta, o pure sia carta, che chiamasi di rifiuto, o pure il contrario abbia malamente giuocata. Nel secondo, e terzo caso oltre il non poter ripigliar la sua carta, cade nella pena del rifiuto.

23. Chi farà le carte, non toccando a lui, come saranno levare, o dall'Avversario sarà detto le dia, dovrà seguitare a darle.

24. Chi si sia è in tempo d'aggiustare li conti, cioè le partite, che vanno in piatto, sino a tanto che le carte da darsi non saranno levate. Gli Onori, cioè le Oche, che dalli punti accusati si possono avere, queste si debbono mettere nel piatto avanti che sia coperta la prima mano di carte. E così ancora non si sarà più in tempo a segnare li punti, quando fosse co-

perta detta prima mano di carte.

25. Chi mostrerà carte pregiudiziali, come *Re*, *Regina*, e carte della Granda, cioè, sino alla *Saetta*, rifiuterà, ancorchè gli fossero cadute inavvedutamente di mano. Può ancora rifiutare nell'istesso modo con una cartaccia, quando però ella sia divenuta la maggiore della sua sequenza, cioè, che sieno state giuocate le sue principali. L'istessa ragione milita per un Trionfo piccolo.

26. Uno, che rifiuti nel giuocare non può contare. Ma se egli avrà accusato de' punti bene, per esempio 50 punti, e segnati a dovere, questi valeranno; e quando mai li Contrarj non arrivassero a superar detti punti, egli vincerà la giuocata, benche abbia rifiutato; e la vince per li punti accusati, e segnati a dovere: perciò dee mettere in piatto le due partite, che dalli 50 punti si ricavano, col aggiungervi le grane, che sono state segnate, essendo queste Onori del giuoco, come pure tutti gli Onori, che vi potessero competere.

27. Chi dopo d'aver rifiutato una volta, giuoca alla peggio, dicendo fra se: *in ogni modo ho rifiutato*, e và rifiutando sempre più, (per cui può succedere, che li Contrarj non possono dar giuoco) secondo la regola, che anticamente s'usava, dovrebbe perdere per la seconda volta che rifiuta 10 Partite, o Pesi, per la terza 20, per la quarta 40, per la quinta 80, per la sesta 160 ec., e così pure il

suo Compagno, s'egli ancora rifiutasse. Al presente queste pene non usano; ma è sempre un giuocare impunito.

28. Chi dice ad uno de' Contrarj: *avete rifiutato*: secondo l'uso antico, trovandosi mendace, dovrebbe perdere 10 Partite, o Pesi: la qual penale era stabilita, perchè uno per vedere tutte le carte giuocate, per qualche suo fine, potrebbe sempre dire, quando gli piacesse: *il tale ha rifiutato*. Presentemente non v'ha tal penale; ma bensì s'usa mostrar le prese per giustificarsi del rifiuto. La qual cosa, a dir vero, stà male, perchè ogn'uno con questo mezzo termine può, sempre che voglia vedere tutte le carte giuocate. Perciò mi parebbe bene che per deludere qualunque mala intenzione, si dovessero mettere da parte tutte le prese fatte fino a quel punto, che il Contrario vi dice *voi avete rifiutato*: mostrando soltanto finita che sarà la giuocata quella tal presa, per cui pretendeva, che voi aveste rifiutato, acciocchè veda se sussista il rifiuto, o no: tenendo fra tanto tutte le altre prese per ordine senza mescolarle insieme, come è regola prescritta del Giuoco, che debbasi fare generalmente di tutte le prese.

29. Se ad uno nel giuocare cade una *Regina*, o un *Re*, o altra carta, che rifiuti, e la parte Contraria accusa la detta Carta; allora tutte due le Parti hanno rifiutato; una Parte per esserle caduta la Carta; l'altra per averla pubblicata, quando però non stasse talmente esposta in Tavo-

la, chē da tutti li Giuocatori fosse veduta: nel qual caso non dee condannarsi a rifiuto chi pubblica la detta Carta in tempo, che la medesima è alla vista di tutti. Che se poi non l'abbia veduta che la parte Contraria, si dee aspettare, che quello, a cui è caduta, la giuochi, e allora dirglielo, per la ragione addotta dissopra. Ma perchè potrebbe trovarsi chi lo negasse, o che uno de' Contrarj, fingendo d'averla veduta, gl' imputasse il rifiuto in altra Carta, che non è, e così nascere del contrasto; perciò dee chi l'ha veduta specificarla in segreto a qualcheduno de' Spettatori, o non essendovene, al Compagno di quello, a cui è caduta la Carta, e allora poi dirlo, quando quella venga giuocata: avvertendo, che nel primo caso sopraccennato tutti debbono andare a Monte; e se d'ambe le Parti vi fossero de' punti segnati prima del rifiuto, quelli vincono la mano, che ne avran più segnati.

30. Il mostrar tre *Mori* prima del tempo di segnare, non è rifiuto, per essere carte, che nulla servono di regola, e perciò è permesso di segnarle. Ma il mostrarli tutti è quattro prima del tempo, è rifiuto, perchè si mostrano quattro Trionfi, e ancora perchè si segnano due Oche nel Tondo; il che non è permesso di fare.

31. Se uno giuocasse due carte, senza avvedersene, ed avvedutosi dell'errore volesse ripigliarle; allora li Contrarj sono padroni, se vogliono, che la carta toccante la Tavola sia la giuocata, purchè

sia scoperta. Diamo il caso che uno giuochi la *Regina* di Bastoni con una cartaccia di Spade, e questa sia quella, che tocchi la Tavola: in tal caso, essendo essa *Regina* di Bastoni scoperta, rifiuta, ancorchè fosse stato giuocato Bastoni, siccome non è la vera carta giuocata; ed essendo ella in se carta, che rifiuta, si considera come se gli fosse caduta dalle mani, e perciò non conterà. Se poi in cambio della *Regina*, fosse stata una Cartaccia di Bastoni, non è rifiuto: perchè ammettendosi quello, che nel numero 22 si è spiegato, si dee ammettere ancor questo come caso consimile; e perciò può il Giuocatore ripigliare la cartaccia di Spade, lasciando però quella di Bastoni, se fosse stato giuocato l'istesso Palo.

32. Se quattro Giuocatori si mettano a giuocare senza aver determinato di quanto intendano giuocare, e terminato che abbiano poi di giuocare, vi nasca controversia, il dubbio si risolve in questo modo: che abbiano giuocato di quello, che è più in uso a farsi in quel luogo, ove giuocavano.

33. Chi schianterà le carte prima che sieno cavate, le pagherà.

34. Nessuno potrà giuocare sopra la carta dell' altro, sino che al primo non siasi spiccata la carta di mano, e non abbia finito di fare il giuoco; altrimenti non conterà.

35. Si proibisce l' usare qualunque termine con equivoco, come sarebbe il dire

Chiate, dovendosi chiaramente dire *Sminchiate*: così ancora nell'accusare le Sequenze, e le Pariglie in voce, non si dee usare alcun equivoco; altrimenti usandolo, non si conterà; ed è ancora un grande abuso sia tollerato, l'accusare le carte in voce.

36. Se uno, in vece di badare al giuoco, chiarli, ed essendo l'ultimo a rispondere, dimandi di chi sia la presa, li Contrari non hanno obbligo di dirglierlo, possono però farlo, se vogliono: ma il suo Compagno nè può parlare, nè può replicare alcun giuoco, quando il Contrario ha risposto sopra la sua carta, nè meno può dargli alcun lume, o accomodargli ordinatamente le carte, altrimenti avrà rifiutato, e non conterà.

37. Chi avendosi cavato il *Matto*, lo riprende, e nuovamente lo rimette nelle carte, che ha da giuocare, rifiuta: perchè qualunque carta, che sia stata giuocata, non si può più ripigliare, ed unire di nuovo alle carte, che si hanno nelle mani per giuocare; e altrimenti facendo non conterà.

38. Chi per impazienza, o discordia butterà le carte a monte, o farà qualunque altro atto, che renda impedito l'esito, o sia termine del giuoco, dovrà soccombere a perder ciò, che ragionevolmente per possibile poteva perdere, ed oltre al suddetto danno, riporterà la taccia d'impulito.

39. Se alcuno rifiutasse per aver preso maggior numero di punti di quello, che

in fatti doveva prendere (coperta però la prima presa) le rispettive Oche poste in piatto dovranno sussistere, mentre il merito delle Oche è affatto separato dal numero dei punti. Come pure nel caso, che il compagno segnasse un'Oca, e poscia l'altro segnasse col confondere una Carta, che non v'entrasse, benchè sia rifiuto, e non sieno buoni li punti segnati, tuttavia l'Oca, che prima del rifiuto fu accusata, resta nel piatto.

40. Se uno in cambio di cavarsi il *Matto*, si cavasse l'*Angelo*, od altra carta, quando egli se ne accorga dopo che il Contrario abbia risposto con la sua carta, o pure essendo egli l'ultimo a rispondere, abbia coperta la presa; allora non è più in tempo a riprendere la carta, che si è cavata in vece del *Matto*, come al numero 22, e 37 si dimostra. Oltre di ciò in questo caso, il *Matto*, che si ha nelle mani, bisogna allora giuocarlo come si fa le altre carte; ed in caso che si giuocesse in una presa, che rimanesse delli Contrarj, si perde: perchè siccome non si può giuocare due volte una medesima carta; così pure non si può cavare due volte il *Matto*. E perciò avendo un marcio, si dee dare la carta, che si è cavata per il *Matto*. Ma accorgendosene avanti che il Contrario abbia risposto o avanti di coprire la presa, allora può riprendere la carta col cavarsi poi il *Matto*. Che se poi fosse carta, che in se rifiutasse, e che li Contrarj l'avessero veduta, o pure ch'egli avesse fatto

giuoco nell' atto di cavarsela, egli avrà solamente rifiutato, e non conterà; quando però la detta carta non fosse della condizione, che nel sottoposto numero 41 si descrive, perchè in tal caso dovrà soggiacere alla pena contenuta nel detto numero.

41. Qualunque rifiuto dee avere la sua pena. Ma per lo corrotto abuso, che presentemente regna, vi sono de' rifiuti, che nissuna pena hanno; e perciò darò un esempio. Uno giuoca Bastoni: il Contrario gli risponde col *Re* di Spade, avendo delle carte di Bastoni nelle mani, e ciò lo fa per essere in pericolo di ricevere un giuoco, e non avendo carte nelle mani della medesima sequenza del detto *Re*, usa questo stratagemma, acciocchè il suo Compagno veda ch' egli ha il *Re* di Spade, perchè si possa regolare nel buttar via le sue carte, col tenersi nelle mani le maggiori d' un' altra sequenza; e mostrando d' essersi sbagliato, dice io ho rifiutato, e riprende il suo *Re*, giuocando poi la carta, che doveva giuocare: questo rifiuto non ha alcuna pena, perchè quando non si vinca la giuocata, il non contare non è pena; e pure questo rifiuto può dare del danno alli Contrarj, col impedirli di non aver potuto dare un Marcio, o diminuir loro un giuoco, e di un 700, che poteva essere, farlo divenire solo un 300. La qual cosa parrebbe che dovesse soggiacere alla pena al numero 22 descritta; ad oltre a ciò che chi così rifiuta, do-

vesse perdere le ragioni, che nella sua carta aveva: come succede, per esempio, nel caso che uno giuochi Trionfo, ed il Contrario risponda con altra carta, quando egli ha solo il *Bagattino* da rispondere; dove l'uso è che li Contrarj lo obbligano a riprendere la sua Carta, e rispondere col *Bagattino*: perchè il rifiuto non dee mai essere di pregiudizio alli Contrarj, e tutto il pregiudizio possibile dee stare contra chi falla, non dovendosi ammettere per nissun conto il falso, ed insussistente assioma, che dice, che non si possono avere due pene; ma bensì l'altro, che a chi rifiuta toccano *Mazza*, e Conna: quindi ancor essendo, che oltre al rifiuto, si usa altresì il farsi restituire le carte, che fossero state prese indebitamente, ancorchè la presa sia coperta. D'onde vedesi chiaramente, ed inferir si dee senza pericolo di fallo, che se in quest'ultimo caso per le addotte ragioni i Contrarj hanno diritto di poter fare le suddette cose, quantunque per ciò stesso non siavi legge stabilita; molto più a tenor delle medesime aver lo debbono nell'altro sopra esposto, per cui v'ha determinata legge, e così poter dire questa carta è giuocata, dee essere giuocata; oppure: ripigliatevi la vostra carta, che non intendiamo, che sia giuocata, quando sia di loro pregiudizio. Le quali ragioni tutte, sebbene da molti Giuocatori poco, o nulla saranno considerate; non ho io però voluto lasciarle: avvertendo, che chi non istà alle leggi

dei Capitoli, non si dirà giammai buono, e pulito Giuocatore, e che ogn'uno starvi dee, tanto più avendoli adattati in parte alla moderna corruttela di tale studioso Giuoco.

CAPITOLO XII., ED ULTIMO.

Di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno.

Non voglio terminare questa mia, qualunque ella siasi fatica, se prima non avrò dato un' idea almeno grossolana di varj Giuochi, che co' Tarocchini si fanno. Ed essendo che questi sono stati capricciosamente inventati dalle persone, e che ogni persona altri ne può inventare di suo capriccio; voglio ogn'uno avvertito, che quelle regole solamente io esporrò, che universalmente in tali giuochi vengono dai più osservate, e che di quei giuochi io parlerò soltanto, che sono al presente più praticati. E ciò pure intendo io di fare, non già per quelli, che sanno ben giuocare in Partita, attesochè questi tali, una sola volta vedendoli giuocare, senza alcuna descriziione gli apprenderanno subito con somma facilità; ma bensì per li principianti, e che hanno poca, o niuna pratica della Partita. E prima —

Del Giuoco detto Millòni.

Questo è un giuoco, che si fa in due,

col prendere venti Carte per uno, e due di più per quello, che fa le carte, per scartare. Dee poscia l'uno, e l'altro de' Giuocatori fare lo scarto di dieci carte, col dare per ordine di mano le sue dieci, cosicchè ne restino venti per cadauno, collo scartare all'uso di Partita le due il Cartaro. Viene detto Milloni, perchè si va sino alli punti mille, con questo che essendo vicini alla detta somma, chi non è fuori con le prime carte, ed avanti di scartare le dieci, si fa a giuoco terminato, e chi avrà sorpassato più il Millone, quello guadagna. Nel caso che uno volesse lasciare alcune carte per non fare lo scarto di tutte le dieci, dee avvisarlo all' Avversario, a di cui piacere stà il voler prenderle, o lasciarle, col regolarsi nello scarto suddetto; e succeda poi che le prenda, o nò, sempre si debbono dare di seguito. A questo giuoco pure il cinque dà dieci, con questo che rare volte si rifiuta, potendo mostrare qualunque carta, non tornando ciò in pregiudizio, ma bensì in vantaggio dell' Avversario. Allora si rifiuta, che si dà male le carte, che si scarta in vece di dieci altro numero, che si volta alla faccia una carta dell' Avversario. Che è quanto in ristretto mi è piaciuto dire di questo giuoco.

Del Giuoco della Cinquina.

Questo giuoco si fa in due con cinque carte per ciascheduno, e quello, che fa

più punti, vince la giuocata, e segna nel Tondino tante grane, quanti punti egli ha fatto. Bisogna sapere, che ogni punto, che si segua, ha il valore della moneta, che avete prescritto di giuocare; e perciò non si adopra altro che un Piatto per segnare li punti, perchè serve per l'uno, e per l'altro, quando si resta vincitore. Questo è il giuoco più precipitoso, cioè da perdere, che si usi con le carte de'Tarrochini.

Del Giuoco de' Centini.

Questo è un giuoco, che si giuoca in quattro, due contra due, con cinque carte per ciascheduno, e quella parte che arriva a fare 100 punti, vince. Si giuoca ancora in due con cinque carte per ciascheduno, e quando una parte non arriva a fare 50 pnnti, lo perde doppio.

Del Giuoco de' Quarantacinque.

Qnesto si giuoca in tre, o in due, con dieci Carte per ciascheduno, e chi prima arriva a fare 45 punti, vince. Vi sono due modi nel giuocare questo giuoco, cioè a punto per punto, che vuol dire, che si dee segnare i soli e puri punti, che si sono fatti, e nell'accusare le Periglie, e le Sequenze si debbono segnare li punti precisi, che si accusano; così, per esempio, chi segnasse 17 punti, non dee segnarne 20; ma solamente 17, e così dee fare di

tutti li punti, che si fanno con le carte. Siccome si giuoca a chi arriva prima a fare 45 punti, si dee avvertire, che in questo modo di giuocare bisogna avere l'avvertenza, che quando si è arrivato aver fatto li 45 punti, dee chiamarsi fuori, col dire io ho vinto, ancorchè gli rimanessero nelle mani delle carte da giuocare: perchè seguitando a giuocare potrebbe succedere, che il vostro Contrario, o pure giuocando in tre, che uno de' vostri Contrarj arrivasse a compiere li 45 punti, e nell' atto d' averli compiti si chiamasse fuori: nel qual caso egli vince il giuoco, benchè voi aveste 50 punti de' fatti; per essere legge particolare di questo giuoco il dover dire ho vinto, dovendo però mostrare li punti, che fatti avete. Chi li facesse in una sola giuocata, vince il giuoco doppio. V'è da notare una sola cosa, ed è, che se uno avesse 30 punti, e dovendo giuocare l'altra mano di carte, nella quale gli viene delle buone carte, ed accusa 15 punti, con li quali egli ha vinto il giuoco per aver compito li 45 punti, non contento egli di ciò vuole proseguire col provare se può fare in quella giuocata tutti li 45 punti per vincerlo doppio; se mai il caso portasse, che uno de' suoi Contrarj superasse tutti li suoi punti, comprendendovi li 30, che aveva di prima, egli ha perduto il giuoco: perchè avendolo voluto giuocare, ha perduto le ragioni del giuoco, che aveva vinto, e si è sottoposto ad una nuova legge di questo giuo-

co, la quale è, che in tali casi chi fa più punti, vince il giuoco.

La differenza, che corre coll'altro modo di giuocare, elle è, che nel segnare li punti accusati, e quelli, che si fanno con le carte, si fa in questo modo: chi fa 15 punti ne segna 20, e facendone 14, se ne segnano 10, e così si usa nell'accusare. In questo modo di giuocare, ancorchè aveste compiti li 45 punti, bisogna proseguire la giuocata, e terminata che sia, vedere chi fa più punti, e quello vince. Se poi nell'accusare de' punti compiste, o trapassaste li 45 punti, allora avete vinto il giuoco, e siete padrone di non giuocare. Ancora in questa maniera li detti 45 punti, se li fate tutti in una giuocata, vi fanno vincere il giuoco doppio. Vi sono molti, che ad ogni mano di carte terminano il giuoco, facendo che chi fa più punti vince, chi ne fa meno perde, e non vince. Quando poi uno compisse, o traspassasse li 45 punti in una giuocata, allora vince alli due Contrarj un giuoco per ciascheduno. Vi sono varj modi di giuocare il denaro in questo giuoco, cioè più viziosamente, e men viziosamente, e perciò è necessario di spiegarsi avanti di giuocare. La maniera più viziosa ella è, quando uno facendo 10 punti, vince un altro giuoco, e così proseguendo ad ogni 10 punti di più. Così per esempio s'uno facesse 159 punti in una sol giuocata, vince 12 giuochi a ciascheduno delli due Contrarj, contando li 45 punti per due giuochi.

Del Giuoco dei Settanta.

Questo si giuoca in due con dieci Carte per ciascheduno, e chi arriva prima a fare 70 punti vince. In questo giuoco si segnano li punti, che si fanno con le carte, come si segnano li punti accusati, cioè 25 punti si segnano per 30, e 24 per 20 punti. V'è una cosa particolare in questo giuoco, ed è quella d'invitare l'ultimo al Contrario, che vuol dire dupplicare li 6 punti dell'ultimo. Se il Contrario accetta l'invito chi fa l'ultima presa conta 12 punti di più; se poi non lo accetta, allora rinunzia alli 6 punti dell'ultimo, e sono di quello, che ha fatto l'invito, ancorchè non facesse l'ultimo. Che se il Contrario, accettato l'invito, replica *Tre a l'ultimo*, che vuol dire aggiungo altri 6 punti che fanno 18, e l'altro non accettando questo replicato invito, perde li 12 punti; se poi lo accetta, quello, che fa l'ultima presa, conta 18 punti di più. Per ogni nuovo invito, che si faccia al Contrario, sono sempre 6 punti di più, che si aggiungono: perchè ogni volta che uno abbia accettato l'invito, può l'altro replicare un nuovo invito, e così scambievolmente si vanno replicando gl'inviti sino a tanto che qualche volta si arriva ad invitare il valore della moneta, che si giuoca, a chi fa l'ultima presa. Questo giuoco si giuoca anche a punto per punto, come abbiamo spiegato nel giuoco della

Quarantacinque, ed in questo modo di giuocare li Settanta non s' invita l' ultimo.

Del Giuoco della Mattaccia.

Questo si giuoca in molti, cioè in cinque, in sei, ed ancora in più, e si regola il numero delle carte nel dispensarle secondo il numero delle persone, che vogliono giuocare. Dal suo nome si deduce la maniera di giuocarlo, essendo giuocato tutto al rovescio degli altri giuochi; perchè chi fa meno punti vince. Ma in caso che uno non facesse alcun punto cioè alcuna presa, perde, ed allora vince chi fa più punti. Per riuscire in questo, s' usa un termine, che è quello di dire *Duro*, col quale si chiama in ajuto quelli, che hanno buone carte, ed impegnati che sieno, si va replicando tal termine, acciocchè proseguiscano nell' impeguo, per poter riuscire, che qualcuno non arrivi a fare alcun punto, e per questo diviene la Mattaccia giuoco di molto spasso.

Del Giuoco de' Lecchini.

Questo si giuoca in due con dieci carte per ciascheduno. Vi è da notare in questo giuoco, che ad ogni carta, che si giuoca, si dee ripigliare dal mazzo delle carte un' altra carta, e metterla tra quelle, che si hanno nelle mani, in luogo di quella, che si è giuocata, e per questo si

chiama Giuoco de' Lecchini. Quello, che rimane padrone della presa, egli è il primo a prendere la carta, e poi l'altro. Si dee avvertire, che le dette carte, che si vanno prendendo dal mazzo, si debbono mostrare reciprocamente al Contrario ogni volta che si prende una carta. Terminato che s'abbia di pigliare le carte dal mazzo, e finite che sieno le carte, che si hanno nelle mani da giuocare, allora è terminata la giuocata, o pure il giuoco, facendolo terminare in una sola giuocata di carte, e chi fa più punti vince, pagando però le Onoranze del 500, 600, 700 ec. perchè in una sola giuocata si può fare di 1000 punti, per li gran punti, che si possono accusare. Vi sono molti, che lo giuocano come si fa in Partita, cioè a chi è il primo a fare con li punti 150 Partite, pagando gli Onori del 500, 600, 700 ec.

Quelli, che giuocano a tal giuoco accusano li punti in due modi, uno più generoso, e l'altro più economico. Nel primo si accusano li punti in questa maniera: avendo accusato una Pariglia, o Sequenza, e venendo carta, che faccia accrescere li punti a qualche Sequenza, o Pariglia, si ritorna ad accusare tutti li punti delle Periglie, o Sequenza, che si erano accusate, e nel progresso del giuocare si possano riaccusare moltissime volte. Nell'altro modo non si torna ad accusare, se non quella Pariglia, o Sequenza, dove la detta carta avesse fatto accrescere li punti. Però quando si avesse nelle mani tre Sequen-

se, e si accrescessero li punti ad una Sequenza, in questo caso si ritornano ad accusare tutte tre le Sequenze, lasciando però di contare li punti delle Pariglie semplici, quando la carta, che accresce li punti, non avesse compito, o aumentato il Criccone. Si deve avvertire, che quando si arriva ad aver 10 Trionfi, si segna 100 punti, e tutte le volte che si hanno, si accusa nuovamente 100 punti.

Del Giuoco de' Calini.

Egli si giuoca in tre, o in due, con tre carte per ciascheduno. Quello, a cui tocca a fare le carte, ne dispensa tre a ciascheduno delli Contrarj, e ne piglia altre tre per se, e poi mette su Tavola sei carte scoperte. Il primo, che dee giuocare, s'egli ha carte superiori da poter prendere qualunque carta, che sia in Tavola, la prende, e così pure gli altri due debbono fare, giuocando in tre. Quando poi avesse carte inferiori a quelle, che sono esposte in Tavola, e che non potesse pigliare nissuna carta, allora egli è in obbligo di calare una delle sue carte, quelle, che a lui più piace, e metterla tra quelle, che sono in Tavola, a comodo de' suoi Contrarj, e per questo si denomine il giuoco de' Calini, e cosi debbono fare gli altri due Contrarj nel medesimo caso. Quando poi ogn'uno ha giuocato le tre carte, torna di nuovo quello, che ha fatto le carte, a dispensare altre tre, e giuocate che

sieno, va facendo così sino che sono terminate le carte del mazzo. Terminato poi che si è di giuocare, si contano li punti, e chi ha fatto più punti vince. Quello, che fa l'ultima presa, tutte le carte, che si ritrovano nella Tavola, si fa sue.

Del Giuoco delli Toppa.

Questo si giuoca in due con cinque carte, e chi fa più punti vince, e nel giuocare, quando si piglia al Contrario un *Moro*, o un *Re*, o il *Mondo*, o il *Bagattino*, si dee dire Toppa: perchè ogni volta, che si piglia di queste carte, si vince un giuoco, con l'obbligo di dover usare questo termine, ed in caso che si scordasse, non si vince alcun giuoco; e per questo il giuoco porta tal nome. Vi sono ancora persone, che lo giuocano in questa maniera, che quando uno si dimentica dire Toppa, il Contrario di Toppa a Voi, per non aver detto Toppa, e vince egli un giuoco, dovechè avea perduto. Quando si dia un Marcio, e che il Contrario avesse il *Matto*, nell'atto che vi dà il detto *Matto*, dovete dire Toppa, perchè lo perde, e perciò vincere un giuoco di più.

Del Giuoco della Partitaccia.

Questo si giuoca in quattro, due contra due, come si fa nella vera Partita, con questo divario, che non si considerano gli Onori, e ad ogni giuocata di carte è ter-

minato il giuoco, facendo a chi fa più punti. Siccome in questa maniera di giuocare non v'è il giuoco doppio, e per conseguenza potrebbe succedere, che quando una delle parti avesse cattive carte, le buttasse via con dar vinto il giuoco; perchè questo non succeda, fanno che quando una delle parti arriva a fare 500 punti, vince il giuoco doppio; non considerando però se fosse un 600, o 700, o ancora un Marcio, se non per giuoco doppio. Benchè questo giuoco sia praticato e in Città, e molto più in Campagna al modo descritto; contuttociò si può giuocare con gli Onori del 600, 700, 800 ec. come si fa nella vera Partita, quando si voglia. Si dividono nuovamente li quattro Giuocatori, quando abbiano fatto quattro giuocate.

Del Giuoco della Partita in sei.

Questo si giuoca in tre contra tre, e si giuoca conforme si fa la vera Partita. Si dividono li Giuocatori, e divisi che sono, si mettono d'intorno ad una Tavola, distribuendosi in circolo, e sedendo ogni Giuocatore in mezzo a due de' suoi Contrarj. Si giuoca con dieci carte per ciascheduno, e chi arriva prima a fare 150 Partite, vince il giuoco. Chi dà le carte, ne ha 12, e ne dee scartar due. La differenza, che corre fra questo giuoco, e la vera Parrita, ella è, che quando uno ha due *Mori*, va in piatto con un'Oca, e così avendo due *Re*, o due *Tarocchi*, sen-

za però segnar punti: così due *Re*, due *Regine*, e due *Cavalli* ec. fanno Criccone, e si ha due Oche d'Onore. Quando poi si avessero tre *Mori*, si ha 2 Oche, e avendoli tutti quattro, 3 Oche d'Onore, e così è de' *Re*, e de *Tarocchi*. Accusando due Sequenze, si ha d'Onore un'Oca, e accusandone tre, 2 Oche d'Onore, e così proseguendo, con questo divario, che le Sequenze debbono accusar punti, per aver detti Onori. Chi ha 6 Cartaccie, o 6 Trionfi, guadagna un'Oca. Chi ne ha 7 due Oche, chi 8 quattro Oche, e così discorrendo. Questi Onori si hanno in questo modo, perchè si giuoca con dieci carte per ciascheduno. V'è da notare, che quando uno chiama a sminchiare, o pure a qualunque altro giuoco il suo Compagno, l'altro Compagno, cioè il terzo, non può far altro giuoco, se non il medesimo, che dall'altro è stato fatto; ma nell'atto pol ch'egli giuocherà la sua carta, può fare quel giuoco, che più gli torna. Questo è il modo del giuocare in sei la Partita, ed è di molto spasso, per essere più breve la giuocata, nè di tanta applicazione. Si danno spesso de' giuochi, e ancora de' giuochi Marcj.

Questi sono li giuochi, che universalmente vengono praticati. E benchè io ve li abbia descritti così in succinto, dovete però restarne istruito in maniera da poterli giuocare, e da potervi divertire.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELL' OMBRE.

1 Il Giuoco dell'Ombre si giuoca con 40. carte dette Spagnuole, proprie di questo Giuoco, e sono divise nelli quattro Pali di Spade, Bastoni, Coppe, e Denari. *Spadiglia* è l' Asso di Spade, ed è la carta maggiore. La *Maniglia* è la seconda e siccome ad ogni Giuoco si determina il Trionfo, così trionfano Spade, o Bastoni è il due; trionfando Coppe, o Denari è il Sette. La terza è il *Basto*, cioè l' *Asso* di Bastone, e queste tre carte chiamansi *Mattatori*. Dopo queste tre carte, che essendo insieme diconsi *Stuccio*, le altre delli Pali che trionfano, hanno il loro valore col seguente ordine. Trionfando Spade o Bastoni, la quarta carta, che suol dirsi (quarta Maggiore) è il *Re*, indi il *Cavallo*, poi il *Fante*, il Sette, il Sei, il Cinque, il Quattro, ed il Tre, trionfando Coppe o Denari la quarta è l' *Asso*, che dicesi il Punto, indi il *Re*, e le altre come sopra, avvertendo, che trionfando Coppe o Denari, vi è un Trionfo di più, che non vi è nelli altri Pali, per ragione dell' *Asso*. Nelli Pali, che non sono Trionfo, le maggiori carte sono le figure, secondo il lor' ordine, e nelli Pali di Spade, e Ba-

stoni li numeri superiori col loro ordine, e nelli altri di Coppe, e Denari, li minori con ordine contrario.

2 Si Giuoca in tre, e si dividono le carte in tre Mazzetti, e chi trova la spadiglia nel suo Mazzetto, fa le carte, che si distribuiscono 3. per volta per la mano, sino al numero di 9. per ciascheduno. Le altre 13. carte restano per farne l'uso, che si dirà.

3 Ogni Giuocatore averà il suo Piatto, nel quale sogliono porsi trecento Gettoni, alli quali si dà il valore, che si determina. Nel mezzo della Tavola si pone un Piatto vuoto, dove, chi fa le carte, pone egli solo dieci Gettoni. In alcuni luoghi però si costuma, che quello, che fa le carte ne ponga venti, e li altri due Giuocatori dieci per ciascheduno.

4 Distribuite le carte, il (Gius) di far Giuoco va per la mano al qual (Gius) si rinuncia, dicendo passo, e ponendo in Piatto un Gettone; il che fatto dal primo sotto la mano, subentra il secondo, indi il terzo. Se tutti hanno passato, si dà luogo al ripasso con l'ordine suddetto dal primo, al terzo fatto ciò, senza pagare altro si pongano le carte a monte, e fa il secondo le carte.

5 Chi avrà in mano la spadiglia, non può far passo, ma è obbligato far giuoco, quando non facesse giuoco chi li è sopramano; ciò però s'intende, quando li Gettoni, che sono in Piatto, non fossero cinquanta, nel qual caso non è obbligato chi

ha la *Spadiglia* far giuoco, ma può far passo, purchè dia segno d'averla, dicendo: (passo con puglia), e mettendo in vece d'uno, due Gettoni nel Piatto. Chi avesse il Basto può far passo, ma non ripasso, essendo tenuto di far giuoco nel secondo giro, quando altri non lo faccia prima di lui, purchè non fossero, come sopra, cinquanta Gettoni nel Piatto, nel qual caso può far ripasso dicendo: (ripasso con la puglia), e mettendo in Piatto un Gettone.

6 Chi fa giuoco, chiamasi Ombre, e guadagna, o paga solamente Gettoni cinquanta per volta secondo il costume del Paese, mentre in alcuni altri luoghi si paga, e guadagna rispettivamente quanto vi è in Piatto, e dicesi giuocare a tutto piatto. L'Ombre, che fa giuoco può farlo in diversi modi. Cioè.

7 Entrata, riservandosi tra le nove carte, che ha in mano, quattro, o cinque, o più, e scartando le altre, prendendone poi altrettante, quante ne ha scartate, e siccome il nominare il Palo, che deve trionfare è in di lui arbitrio, così deve nominarlo, prima di volgersi alla faccia le carte, che prende, e scordandosi di ciò fare, s'intende che trionfi spade, e l'Ombre perde il (gius) di nominarlo, così pure se nel nominare facesse sbaglio, non può corregerlo, ma deve trionfare il Palo da esso nominato per errore. Novena, gettando tutte le carte avute, e prendendone altrettante: e Casco, si fa, salvando una carta sola: e Cascherone, ritenendo due car-

te sole, ed in questi tre casi non nomina il trionfo, se non dopo aver osservate le carte, che prende.

8 In alcuni altri luoghi è in costume un' altra maniera di far giuoco, cioè serbando tre carte sole, e prendendo sei, scoprendo nel prenderle l' ultima alla veduta degl'altri, e allora trionfa quel Palo, di cui sarà la carta scoperta, e dicesi far Volatiglio. Giuocata si fa, senza prendere alcuna carta. Volendo quello, a cui tocca la mano, far uno de' suddetti giuochi, nell' atto di farlo deve dimandare agl' altri; (è permesso?) ciò si fa, perchè volendo uno degl' altri fare giuocata, risponde al primo; (Dica di più,) e se il primo è in caso di far giuocata, nomina il Palo del trionfo, e resta padrone del giuoco; se nò dice all' altro; (si serva,) e questi nomina il Palo del trionfo a suo piacere, e non nominandolo s' intende Spade, il che fatto, li altri prendono per la mano quelle carte, che vogliano scartandone altrettante, e caso non le prendessero tutte, quelle che restano, non si possano vedere, e chi le guardasse, riporebbe la puglia, quando non fosse una sola, che restasse, quale si può vedere, giuocata la prima carta.

9 Non solo nella Giuocata, ma anche nelli altri giuochi, le carte, che restano dopo che l' Ombre ha preso le sue, si prendono dalli altri per la mano, ed il primo può prenderle o tutte, o parte, o anche lasciarle tutte dicendo al terzo, che si serva. La regola è che, chi ha pretensione di

contrastare all' Ombre deve prender carte, e chiamansi Contrombre, e se nò, deve lasciarle all' altro; non dovrebbero essere più di cinque per assicurarsi, che non avanzi qualche trionfo.

10 Fatto passo la prima volta, non si può più fare entrata, ma bisogna fare o Casco, o Novena ec. E tanto l' Ombre, che li altri devono nel prender carte tenerle separate dalle proprie, fino che abbiano osservato, se nelle carte prese vi è la *Spadiglia*, per far vedere, che non l' avevano nelle prime, così pure per il Basto, e chi le confondesse senza mostrare la *Spadiglia* nel primo caso, ed il Basto nel secondo, e nel giuocare avesse una di dette carte, riporrà la puglia.

11 Può ognuno osservare il proprio scarto, purchè non lo confonda con altre carte, e che non siasi giuocata la prima carta: Chi lo confondesse, o l' osservasse di nuovo dopo giuocata la prima carta, o in luogo del suo scarto osservasse quello dell' altro, o pure guardasse le carte restate, deve in ognuno de' casi suddetti riporre la puglia. Il giuoco si guadagna, quando si fa più prese degl' altri, e si perde in tre modi, cioè quando le prese restano distribuite, o a tre per Giuocatore, o che uno ne facci quattro, e quattro ne facci l'Ombre, in questi due casi, si dice riposta la puglia, e l' Ombre deve porre in Piatto tanti Gettoni, quanti vi sono, o pure cinquant. ec. Si perde ancora, quando uno delli altri fa più prese dell' Ombre, e di-

cesi dar Codiglio, e l'Ombre, invece di porre in Piatto li Gettoni, li paga a quello, che ha fatto più prese di lui; non si puol far gesti per non scoprire il giuoco; nel dar le carte scoprendosi *Mattatori*, si tornano a rifare.

12 Quando l'Ombre vede di non poter guadagnare dice; (mi dò,) ed allora devono li altri rispondere per la mano; se l'accettano, il che succedendo, mettono le carte a monte, e l'Ombre ripone la puglia come si è detto di sopra, ma se uno degl'altri ha pretensione di superare l'Ombre risponde; (non accetto,) e resta Contrombre quello, che ha accettato, si unisce con l'Ombre per procurare, che il Contrombre non guadagni. Se riesce al Controm-bre di superare gli altri nel numero delle prese, dicesi dar Codiglio, e l'Ombre lo paga in vece di porre in Piatto, e se non li riesce, deve esso pure riporre la puglia, e così l'Ombre; che se l'Ombre dopo aver detto; (Mi dò,) facesse più prese delli altri, nulladimeno deve riporre; siccome pure se quello, che avesse detto; (l'accetto,) facesse più prese degl'altri non guadagna; di più se l'Ombre nel decorso del giuoco, non si dà per vinto col dire; (Mi dò,) quello, che fà più prese, benchè non siasi dichiarato di ciò pretendere, siscuote il Codiglio.

13 Quando uno degl'altri ha il modo di prendere, e di lasciare la presa all'Ombre, o al Contrombre, prima di farlo, dimanda all'Ombre se dice; e caso che l'

Ombre si dia, è obbligato accettarlo. Che se poi l'Ombre non si dà, ma proseguisse il giuoco, e si dà dopo, allora non è più in obbligo accettarlo.

14 Caso che l'Ombre vinca, alle volte riscuote dalli altri alcuni Gettoni, che diconsi onori del giuoco, e segnatamente, nelli seguenti casi, se avrà Stuccio, riscuoterà 2. per ogni Giuocatore, e così se avesse la quarta maggiore, e così di mano in mano altri 2. Gettoni per ogni Giuocatore, e per ogni carta di seguito nel Palo, che trionfa.

15 Se avrà fatto Casco con una carta sola ne riscuoterà 2. se con 2. carte, ne riscuoterà 4. se Novena parimenti 2. se Volatiglio 6. se Giuocata 8. e se farà tutte le carte, che dicesi andare in Todos, 16. per ciascheduno, oltre li altri onori, che si competessero per aver Stuccio, o per avere fatto Giuocata ec. in alcuni luoghi si costuma di riscuotere 2. Gettoni dalli altri, quando uno faccia le prime cinque prese di seguito, e se perderà per reposizione per codiglio, allora pagherà esso ad ognuno quelli onori, che avrebbe riscosso.

16 Quando l'Ombre dopo aver fatta la quinta presa, giuoca altra carta, s'intende che pretenda d'andare in Todos, quand' anche lo facesse per inavvertenza, onde se non fa tutte le carte, deve pagare alli altri Giuocatori li onori del Todos, dalli quali però si deve defalcare li altri onori, che dovesse riscuotere.

17 Possano li Giuocatori, che non sono

Ombre dimandarsi sua una presa in pregiudizio dell'Ombre, ma non lo possano, quando abbiano fatte tre basi, ed abbiano la quarta sicura, siccome pure possano dirsi; (Venga in Todos, lasci correre) per far conoscere l'uno all'altro la positura del Giuoco. Ma però bisogna farli nel giuocare la sua carta, e chi lo facesse dopo, deve riporre.

18. Se l'Ombre per sbaglio dimandasse sua una presa, è lo stesso, che dicesse (Mi dò;) e quand'anche vincesse il Giuoco, è obbligato a riporre la Puglia.

19 Può ogn'uno osservare per propria regola le prese già fatte d'altri Giuocatori.

20 Li onori dello Stuccio, e quarta maggiore, ec. non si riscuotono, nè si pagano mai rispettivamente se non dall'Ombre, e chi dasse Codiglio, o avesse Stucciocio, non riscuote li onori, nemmeno li paga, se dovesse riporre la Puglia, ma bensì riscuote li onori dell'Ombre, se ne deve; quali onori si devono domandare.

21 Giuocandosi carta di Trionfo da uno, sono li altri obbligati a rispondere con carta di Trionfo, e non lo facendo, deve chi sbaglia riporre la Puglia, è però da notarsi, che, chi avesse in mano solo li *Mattatori*, questi non sono obbligali rispondere, quando però non fosse giuocato un *Mattatore* maggior di quello, che si ha, che allora il maggiore obbliga il minore, e ciò s'intende esso giocato, perchè se fosse risposto da un'altro con un *Mattatore*, al-

lora non s'è obbligato, ma se li puol dare qualunque altra carta.

22 Giuocandosi d'un Palo, del quale uno de Giuocatori non ne abbia, può rispondere con carta di Trionfo, ma può anche rispondere con altra carta.

23 Chi avrà Carte più o meno di nove, dovrà riporre la Puglia, purchè le abbia voltate alla faccia. Se uno coprisse come sua una presa, che fosse d'un'altro, dovrà riporre la Puglia; come pure chi, avendo Carte del Palo giuocato, credesse d'avervi faglio, e dasse Carta di trionfo, coprendo la presa.

24 Dimandandosi all'Ombre, come si è detto, se dice di darsi, s'intende, che chi domanda, possa, e lasciare, e far sua la presa, che se per sbaglio dimandasse, e non potesse prenderla, deve riporre la Puglia.

25 Chi avesse fatto uno de' suddetti errori, per li quali è obbligato alla reposizione della Puglia, e giuocando vincesse, non ripone, ma lascia in piatto quello, avrebbe guadagnato. Se uno de detti errori sarà fatto dall'Ombre, e giuocando non facesse il numero delle prese necessarie a vincere, sarà obbligato a doppia perdita, e cioè se sarà riposta a doppia reposizione, o a pagarne altrettante a chi li avrà dato Codiglio. Che se l'errore fatto dal Contrombre, che non avesse voluto accettar l'Ombre, detto Contrombre, non dando Codiglio, sarà tenuto a doppia reposizione, e dando Codiglio, sarà obbligato riporre

quello, che li sarà pagato dall'Ombre.

26 Negl'altri casi, non si sarà mai obbligato, che ad una sola reposizione, quand' anche un Giuocatore avesse nello stesso tempo fatti più errori insieme, per ognuno de' quali singolarmente fosse obbligato a riporla, e volendo terminare il giuoco, deve fare le carte, quello che è sopra mano, a chi fece le carte la prima volta ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DEL TRESETTE

1. Questo Giuoco si fa con 40. Carte dette volgarmente da Tresette, ed è giuoco da divertimento. Si giuoca in partita, cioè in quattro, due contro due, e perchè non succedano litigi, potrò quì sotto varie regole, e Capitoli da osservarsi da' Giuocatori.

2. Le carte maggiori, sono il Tre, poi il Due, e l' Asso, il Re, il Cavallo, Fante, sette, sei, cinque, e quattro, e così in tutte le quattro sequenze, sì di Spade come di Coppe, di Denari, di Bastoni, e chi avesse in mano il Tre, il Due, e l' Asso tutti tre di una stessa sequenza, segna tre punti, e si chiama una Napolitana: tre Tre segnano pure tre punti, e quattro Tre, quattro punti: tutte poi le altre carte, avendone tre, segnano un

punto, e quattro, due punti.

3. Finita poi la mano si contano li punti, che si sono fatti, e vi vogliono tre figure per fare un punto, ed il tre, ed il due, sono figure ancor loro, ma li Assi contano un punto per ciascheduno, e le cartazze nulla contano.

4. Quello, che farà le carte, quando saranno levate, debba seguitare a darle, benchè non toccasse a lui il farle.

5. Nel dare le carte, scoprendosi accidentalmente qualsisia carta, non s'incorrerà in pena alcuna.

6. Chi avrà dato male le carte, callerà due punti, e farà quello, che piace all' Avversario, cioè: o di giuocare il giuoco, o di andare a monte, senza rifar le carte. Má se poi mancassero carte nel mazzo, non incorrerà in altra pena, che di tornarle a rifare.

7. Chi accuserà punti avanti, che il compagno abbi giuocata la sua carta, non conterà.

8. Che si debbano accusare i punti in tavola avanti che l'Avversario susseguente abbi giuocata la sua carta; altrimenti non saranno buoni, anzi accusando fuor di tempo carte di conseguenza, non conterà.

9. Chi prima, che sia coperta la prima mano di carte non avrà segnato li punti fatti, o gli accusati, non sarà più in tempo, e segnandone di più, non conterà.

10. Chi giuocherà qualsisia carta prima di un' altro, non conterà, e chi avrà giuocato due carte in una volta senza

scoprirsi l'altra, potrà ripigliarle: ma se tal errore si scoprirà dopo coperte le carte, o che l'altra carta si sia conosciuta, non conterà, e non potrà ripigliarla indietro, senza permissione de' contrarj Giuocatori.

11. Chi avrà carta di quella sequenza, che si giuoca, e glie ne darà di altra sequenza, non conterà, nè potrà ripigliare la carta.

12. Chi in qualunque modo mostrerà, o accuserà alcuna delle tre carte superiori, cioè il tre, il due, e l'Asso, o alcun altra, (dopo che quelle saranno giuocate) che sia superiore alle altre da giuocarsi, non conterà.

13. Chi mostrerà le carte, pensando farle tutte sue, e che non le possa fare, non conterà.

14. Chi straccierà le carte, o le getterà a monte non volendo proseguire il giuoco, avrà perduto il giuoco, ancorchè gli altri avessero meno punti.

15. Se si giuocherà a far giuoco, come battere sopra la carta, conforme si fa nel Tarocchino, si farà un sol giuoco sopra la sua carta, e non dopo che l'altro susseguente ha giuocato, osservando le sopradette cose, altrimenti chi contraverà, non conterà.

16. Chiamando a monte nelle cinque prime carte, non si potrà soggiungere altro, che (regolatevi colle vostre; ho cattivo; fate come volete;) ma vedute le altre cinque, non si potrà più dir cosa alcuna,

ne mostrar le carte, altrimenti chi contraverrà, non conterà.

17. Chi chiamerà il compagno a giuocare, e non tocchi a lui, non conterà, e chi al primo incominciamento del giuoco, non avrà detto cosa alcuna del rigor di esso, sarà tenuto all' osservanza dei presenti Capitoli ec.

CAPITOLI

DEL TRESETTE ALLA MOSCOVITA.

1. Il Tresette alla Moscovita si giuoca in Partita di quattro Persone con trentadue carte dette da Tresette, composte di carte quaranta, ma si levano dal mazzo li quattro, e li cinque, e si giuoca in generale come il Tresette comune, e alla Romana, a riserva però d'alcune delle cose seguenti, che sono proprie particolari di questo giuoco praticato in Moscovia.

2. A principio del giuoco si alza da ciascuno una carta, per vedere chi deve essere compagno.

3. Si fanno tre partite di 21. punti per ciascuna, e una quarta di 31. punti: se avanzano punti oltre li 21., si portano nella partita che segue, e ciò fino al 31. inclusivamente col quale si termina il giuoco, e in esso non si porta.

4. Dopo le prime quattro partite il Compagno si muta ad elezione, così che, compite, che siano sedici partite, ognuno è stato Compagno a vicenda.

5. Chi fa le carte, e a lui non tocca, è in libertà di chi ha la mano di accettare, o di ricusare.

6 Chi giuoca fuori della sua mano rifiuta, e non conta, e perde gli onori, che avesse in quella mano.

7 Se dando le carte se ne darà di più, o di meno d'otto, o a bella posta, o per isbaglio, sarà in libertà degl'Avversarj, o di adequare il numero levando a sorte una carta da chi l'ha di più, e dandola a chi manca, o pure di far calare due punti a chi ha sbagliato, e far ridar le carte.

8 Si accusano da chi ha la mano, o sia il tratto, le carte compagne, a due a due, a tre, e a quattro, come due Fanti, tre Fanti, e così tutte le altre cominciando da due, e il Compagno avendo la terza o quarta carta della stessa qualità, compie la segnata di tre, o di quattro, e per ogni tre carte d'una qualità si segna un punto per tre carte minori, e due per quattro; tre punti poi per trè, o quattro per quattro carte maggiori, che sono gli Assi, li Due, li Tre, e li Sette.

9 Li tre Sette formano un onore, e guadagnano, a chi li segna, tre punti come sopra, e più una partita; se quattro, quattro punti, e due partite. Il detto onore nel trentuno è doppio per la partita, ma non per li punti.

10. L'Asse, il Due, e il Tre della stessa sequenza, formano Napoletana, che si accusa senza nominare la sequenza, e se, oltre il tre, si avesse anche il Re, Cavallo, Fante, Sette, e Sei, si chiamerebbe Napoletana in quarta se col Re, in quinta se col Cavallo, e così di seguito, e si segnano 4 5 6 7 8 punti secondo il seguito delle carte.

11. Chi ha la mano, deve segnare prima di tirar la carta, altrimenti non è più in tempo. E' in libertà del Giuocatore segnare, o non segnare, e così al Compagno di rispondere, o non rispondere alla segnata. Non si può invitare il Compagno a segnare, altrimenti si rifiuta, e non si conta; e dopo il rifiuto si perdono gli onori, che sopravvenissero, a chi ha rifiutato.

12. Chi segna, e non ha la mano, se segna carte di Napoletana, rifiuta, onde non può segnar punti d'accusa, e meno li punti delle carte che avrà indi prese giuocando.

13. Chi trascura di segnar li punti nell'atto dell'accuso, non può più segnarli, tirata che sia la carta.

14. Chi mette a monte li punti per sbaglio, non può riprenderli.

15. Chi, terminate le prese, non segna li punti prima che s'alzino le carte per la nuova mano, non può più segnarli.

16. Chi segna, per esempio, due Assi, o altre carte minori, e il Compagno ri-

sponda terzo, o quarto, se la segnata, o la risposta è falsa, si rifiuta; e quindi non si segnano punti in quella mano. Chi ha la carta, che manca, a chi ha fatta la segnata falsa, se è Avversario di quello che segna, deve avvertire del rifiuto subito, e non lo facendo, coperta la presa, la segnata passa per buona. Chi fa segnata falsa può correggersi, se non gli è stata subito rilevata dagli Avversarj.

17. Chi mostra una, o più carte, siano delle maggiori, o delle minori, sempre rifiuta, e così non conta.

18. Chi nell'ultimo della mano, butta tutte le carte in Tavola, pretendendo di far le prese tutte sue, rifiuta, benchè in effetto tutte perdessero.

19. Chi prendendo prende col Tre, coll'Asse, e col Due della stessa specie, fa Napoletana in Tavola, e quindi segna tre punti, e se prenderà anche il Re, sarà Napoletana in quarto, e segnerà quattro punti, ed è un onore che tira nel 21. una partita, e due nel 31.

20. Chi per il primo segna ventun punti, vince una partita; e se gl'Avversarj non sono giunti agli undici, si dice non esser fuori della Marcia, e si paga un'altra partita; e se gl'Avversarj non avessero segnato alcun punto, si chiamerebbe non essere in piatto, e sarebbe Marcione, e si pagarebbe un'altra partita.

21. Chi si chiama fuori, avendo 21. punti, vince la partita benchè gl'Avversar avessero punti eguali, senza essersi chia-

mati fuori è di chi è padrone del Giuoco, cosichè avendo altri la mano, non può chiamarsi fuori quello, che non l'abbia, benchè fosse fuori. Terminata la mano, chi è il primo a chiamarsi fuori, vince, e chiamandosi fuori tutti a un tempo stesso, vince la partita chi ha più punti, e se sono uguali, decide la sorte.

22. Chi si chiama fuori, ed ha il tratto, fa giuoco finito, e non può pretendere ulterior giuoco: non chiamandosi fuori, e non venendo intimato, che si dichiari prima, che ginochi, prosegue il suo giuoco, e gli Avversarj non sono più in tempo di farlo dichiarare, e vince quel giuoco o Capotto, o Capottone che gli riuscirà, o pure, giuoca finchè ha le prese sicure, e allora chiamandosi fuori, porta li punti fatti. Se poi giuocando perde la mano di primo tratto, e gli Avversarj vanno fuori colle prese, e non si chiamano fuori, l'altra parte può farli dichiarare: se si chiamano fuori vincano la partita, o quel giuoco che avessero dichiarato, se lo danno. Se perdendo la mano, dopo d'aver preso, non possono più far dichiarare l'altra parte; se non gli è intimata la dichiarazione, e vanno fuori, compita la giuocata, vince la partita chi è il primo a chiamarsi fuori.

23. Il provocato a dichiararsi, potrà, anche consultando il suo Compagno, dichiararsi o per il Stramazzetto, o per il Capotto, o per il Capottone; avvertendo, che se non riesce nel giuoco dichia-

rato, riuscendo, ma defalca però in suo vantaggio la partita già vinta; se però non vuolsi dichiarare, butterà le carte a monte.

24. Intimando al Giuocatore, che si dichiari, dopo che abbia giuocata la carta, deve aspettarsi la dichiarazione dopo coperta quella presa, sù la quale s'intima la medesima dichiarazione.

25. Chi vuol intimare la dichiarazione dopo che il Giuocatore è fuori colle prese, lo può fare benchè fosse fuori anche con prese antecedenti; e se l'intimato non vorrà dichiararsi per alcun giuoco butterà le carte a monte; segnarà però li punti, che avrà fatto sino a quel momento.

26. Chi fa una presa senza aver fatto dichiarare, non è più in tempo di pretendere che gli Avversarj si dichiarino, perchè dopo d'aver preso, non li corre il pericolo di Capotto: se però colla presa non si fosse fatto il punto, potrà pretendersi che si dichiarino gli Avversarj per lo Stramazzetto, o vadino a monte.

27. Il Giuocatore, cui non gli è stata intonata alcuna dichiarazione, se dà Stramazzetto, Capotto, o Capottone, tira la partita di qnesti giuochi oltre la partita vinta, e ciò benchè di regola generale non si vinca la partita se non si chiami fuori.

28. Chi si è dichiarato per un giuoco, e ne dà un altro, e lo stesso che non abbia vinto, e perde quello che avrebbe gua-

dagnato, se fosse riuscito nel giuoco dichiarato, quando non avesse dato Capottone, essendo questo per la sua rarità giuoco privilegiato, che si guadagna sempre benchè non dichiarato, salvo però la partita vinta, che si compensa. Capottone, è, quando si da muffo da se, senza ajuto del Compagno.

29. Si può chiamar fuori tanto quello che è padrone del giuoco, perchè prende colle sue, quanto il suo Compagno.

30. Dopo trè partite di ventun punti, si fa la quarta di trentun punti come sopra; e nella quarta partita, le partite si pagano doppie, e così gli onori di qualunque sorte; e questo sia sempre per regola generale.

31. Nel trentuno, ci vogliono sedici punti per essere fuori della Marcia, onde chi perde il trentuno, senza aver sedici punti, paga due partite pel trentuno, altre due per la Marcia, e se non avesse segnato alcun punto, allora altre due pel Marcione, o sia per non essere in piatto.

32. In questo giuoco alla Moscovita si parla, e chiamasi = *far giuoco* = e si parla soltanto giuocando la propria carta ma non rispondendo, altrimenti si rifiuta.

33. Si parla lecitamente in tre modi, e cioè = *Striscio* = *Busso* = *Piombo* =, Striscio significa che avanzano carte minori della specie giuocata: Busso, che pur avanzano, ma maggiori di battuta: Piombo, o Volo, che non ne avanzano di sorte alcuna. Qualunque altro modo di par-

fare, anche con cenni, moti, o parole equivoche, non è lecito, e ne meno può dirsi d'aver buone o cattive carte, di temer muffo, e cose simili, altrimenti si rifiuta.

34. Chi fà giuoco sù la sua carta dopo che l'Avversario ha risposto, rifiuta.

35. La prima presa, potrà vedersi dagli Avversarj finchè non sia coperta da altra presa.

36. Chi avrà carte della sequenza giuocata, e risponderà con carta diversa, rifiuterà se la carta data sarà di Napoletana: se sarà delle inferiori potrà corregersi, e se non si corregerà, rifiuterà quando le sia provato il rifiuto.

37. Nel trentuno, tutti gl'onori sono doppj, e così le partite come sopra; onori, e partite sono li Tre, o Quattro, Sette, lo Stramazzetto, il Marcio, il Capotto, Muffo, il Capottone, e il Marcione.

38. Il Capotto, se è dato da chi era fuori della partita coll'accuso, il giuoco è compito, e si paga la partita, e per il Capotto due partite, e si portano li punti superiori al 21.

39. Se poi il Capotto è dato da chi non era fuori coll'accuso, e non si era fatto luogo ad alcuna dichiarazione, in tal caso la partita non si ha per compita come sopra, ma fa giuoco da se separato il Capotto, o Capottone, li quali non segnano mai punti, e ognuno rimane co'suoi punti, e si prosegue il giuoco. E' però in ecezione di chi ha dato il Capotto, o Ca-

pottone di prendere una sola partita nel Capotto, o due nel Capottone, e di tener fermi i suoi punti facendoli però calare a chi ha sofferto il Capotto, o il Capottone.

40. Si replica in epilogo, che Stramazzetto è quando si è preso, ma non si è fatto ne meno un punto; che Muffo, o Capotto è qualora non si è fatta ne meno una presa; Capottone è quando chi fa la prima presa fa anche tutte le altre con le sue carte senza ajuto del Compagno, e per esso nel 21 si guadagnano quattro partite, e otto se nel Marcio, e sedici se nel Marcione. Se poi il Capottone si dà nel 31., si vincono otto partite, e se fosse nel Marcio, sedici; se nel Marcione sarebbero trentadue.

41. Chi giuoca due carte deve lasciar quella che tocca la tavola, purchè siano ambidue d' una sequenza, altrimenti, deve lasciar quella della sequenza, e riprendersi l' altra; ma se l' altra diversa fosse una carta da tre, come Asse, Due, o Tre rifiuta, non conta, e non tira gli onori dopo il rifiuto; quelli però accusati, e segnati prima del rifiuto sono dovuti.

42. In questo giuoco, nel quale vi vogliano tante avvertenze, è ottima regola di esercitarlo con molta quiete, e come suol dirsi all' Inglese.

43. Se nasce disputa sul doversi o nò, una, o più partite, o onore, si ricorra ai presenti Capitoli, e se non si và d' ac-

cordo nell' intelligenza d' essi, allora, per finir la disputa, (restandosi in dubbio ragionevole) la partita, o l' onore disputato (con qualche fondamento) si pagherà a quella parte, che a sorte leverà la carta di maggior valore dal mazzo, altrimenti si starà alla decisione degl' Astanti, se inteligenti, o in diffetto, di qualche bravo giuocatore da consultarsi.

44. Se a tal uno sembrassero li presenti Capitoli in parte troppo rigidi, e in parte non abbastanza coerenti ed equilibrati, consideri, che la legge è uguale per tutti, e che questa uguaglianza forma la più gran correzione.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DI BAZIGA.

1. Il Giuoco della (Baziga) si può fare anche in tre, o in quattro, ma si fa per l' ordinario in due. Le carte più usate sono quelle dell' Ombre, o pure quelle di Picchi, e Fiori. Vi concorrono tutti quattro i colori, cioè Denari, Spade, Coppe, e Bastoni, dieci carte per colore, Asso, Due, Tre, Quattro, Cinque, Sei, Fante, Cavallo, ed il Re. L' Asso è meglio del Due, il Due del Tre, e il Tre del Quattro, e così vicendevolmente.

2. Vi sono le Matte, che sono il Sette di Denari, e quello di Coppe, e queste si possono far dire per qualunque carta si vuole.

3. Chi fa le carte ne dà tre per Giuocatore, quali tre carte per la prima volta bisogna passare, quando però non si avesse, (Baziga) che vuol dire non avere più di punti nove in tutta le suddette tre carte, allora non si fa passo, ma si accusano le sue carte: e caso vi fossero due, o più, che avessero (Baziga) in tal caso quello vincerà in tutte tre le sue carte, che avrà meno punti degli altri.

4. Accusate le (Bazighe) o pure dimandate carte, che ciò si può fare fuori della prima volta, come si è detto, il Cartaro da altre carte a chi ne vuole, ma per mano, se non che le da scoperte; ed a quelli, che avranno accusato (Baziga) deve darle la prima coperta.

5. Si prendono quante carte si vogliono, basta avvertire di non spallare, ch' è quanto a dire, di non avere fra tutte le carte più di punti 31. perchè chi spalla non segna punti, anzi ne cancella uno delli già segnati, o pure non ne avendo, ne segna uno di meno la mano sussequente.

6. Quando tutti hanno prese le carte accusano li loro punti, e chi ha punto maggiore, se non e 31. segna punti 1. e se 31. punti 2. e per il punto, vince sempre quello, ch' è sotto la mano. Tutti li Giliè, come per esempio due Assi, due

Cinque ec. segnano punti 1. li Giglioni, che sono tre Due ec. segnano punti 3.

7. Il Giglione però nelle prime tre carte vince a Baziga, ed allora non si prendono altre carte; ma chi ha Giglione segna punti 6. e caso che due l'avessero, quello che ha carte più basse, vince, cioè tre Assi vincono a tre Due, tre Due a tre Tre ec.

8. Per vincere questo Giuoco, bisogna fare punti 13, quando non si restasse di concerto fra Giuocatori di doverne fare, o più, o meno.

9. Se uno nel prender carte facesse quattro cose, come quattro tre, quattro due, quattro cinque ec. o pure tre due ec. ed una matta, o pure due tre ec. e due matte, si chiama (Bazigotto) ed in tal caso vince il giuoco, e li punti, che potessero avere li altri in mano, non contano.

10. Quando la Matta si è fatta dire per una carta, non si puole più mutare, ne farla dire per altra carta.

11. Si perde il Giuoco marzo, cioè doppio, quando non si fanno almeno punti sei, o più, o meno, secondo sono restati di accordo li Giuocatori.

12. Per ultimo, si deve avvertire, che questo giuoco fuori del Bolognese si giuoca diversamente, e in ogni Paese vi sono aggiunte, o diminuzioni, sicchè conviene usarlo a costume del Paese in cui si giuoca ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO

DELLA GALINELLA.

1. Si giuoca in due, in quattro, o in sei.

2. Le carte devono essere quaranta, servendosi delle carte, o da Tresette, o da Picchi, e Cori.

3. Nel mezzo del Tavolino vi deve essere due piatti, e ognuno prima di giuocare prenda o quattro, o sei segni, conforme s'accorda per ciascheduno. Si prende pure due carte all'uso di Primiera, e poi chi le da dice voglio Galinella; chi non ha buono butta via le carte, e chi crede di poter competere vi sta prendendo due altre carte, e chi fa miglior Primiera, o Flusso, o cinquantacinque lo ponga in tavola, e non facendolo, ritornasi a prender carte, e si prende tante volte per sino che si fa, o Flusso, o Primiera, o cinquantacinque, ed essendovi più di una Primiera, conta la maggiore, e così pure il Flusso conta il maggiore, con l'istessa valuta delle carte, che si pratica a Primiera, e quello che ha fatto il Flusso, o cinquantacinque, pone nel piatto di mezzo un segno, e se facesse cinquantacinque ne pone due, e se facesse

quattro oarte uguali, come sarebbe quattro tre, ne pone tre in piatto, e chi è il primo a restar senza segni vince la Galinella, e si torna da capo il giuoco.

4. Chi vince tira un segno da ciascheduno.

5. Chi invitasse, e non trovasse alcuno, che ci stasse, quello che fa le carte ne scarta una a suo modo, e ne prende un' altra, e se non potesse starvi con la seconda carta, paga egli il Vada.

6. S' invita per la mano, e chi invitasse senza dire (vado a Galinella) dia un Vada, e quello sta a comodo nel fine di ogni giuoco, di quello che ha meno segni d' avanti: e se vi fossero due, o più che avessero li stessi segni a quelli o due, o tre, o quattro uguali, se li dà una carta per ciascheduno da quello, che ha vinto la Galinella, e chi ha la maggior carta tira quel segno, o sia Vada, e si ritorna da Capo.

7. Chi invitasse fuori di mano paga un Vada.

8. Alterate le carte non si giuoca quella mano, e chi avesse punto bisogna che non lo conti, e si prende altro Mazzo.

9. Chi dà le carte, e ne scoprisse, pone un Vada nel piatto; ma a chi va la carta scoperta, la deve ritenere.

10. Se uno avesse in mano le quattro carte, e che fosse Re, Cavallo, Fante, e Asso, riceve in giro un Vada, e quando fossero tutte di una sequenza ne riceve due, e tutti li Vada che si trovano in

piatto. Se non è terminata si proseguisce il Giuoco ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DI PRIMIERA.

1. Il presente Giuoco è Giuoco d'invito, in conseguenza di grande azzardo per chi non ha mente fredda, e temperamento pacifico. Il numero ordinario de' Giuocatori suol essere in Sette, e rare volte in Otto. Si prende un mazzo di quaranta carte, servendosi delle carte da Picche e Cori, o da Tresette, si mescolan bene, e poi senza farle levare si danno fuori ai Giuocatori.

2. Il valor di ciascuna carta è il presente.

La Figura dice 10.
La Dama, o sia Cavallo dice 10.
Il Fante dice 10.
Il Sette dice 21.
Il Sei dice 18.
L'Asso dice 16.
Il Cinque dice 15.
Il Quattro dice 14.
Il Tre dice 13.
Il Due dice 12.

3. Il Cinquantacinque vince Primiera. Il Flusso vince Primiera, e Cinquantacinque. Quattro carte eguali vincono al Flusso, come sarebbe, quattro Sette vincono, e le quattro carte superiori vincono di

mano in mano alle carte minori, come si è detto di sopra, parlando del valore delle carte. E' da notarsi però, che quantunque le Figure abbiano un egual valore, pure li quattro Re vincono alle quattro Dame, e e quattro Dame vincono alli quattro Fanti.

4. Si danno due carte nel principio per la mano, ed è lecito a chiunque invitare, siccome è lecito agli altri lo starvi, dovendo tenere le due carte, e poi pretendere altre due, ma però ad una ad una der la mano di chi stà nella posta. Però è in libertà di chiunque giuoca mescolare allora o far mescolare, e di chi le mescola farle levare quando le pare. Così pure, chi non fosse stato all' invito, puole se gli pare entrare; e chi ha detto di entrare, bisogna ch' entri, fuorchè nel caso che ad alcuno prima di lui venisse voglia di entrare, che allora è in libertà di non prendere più altra entrata, se gli pare, non potendo però egli dire (mescolate) ma bensì deve soggiacere all' aver mescolate una o più, conforme parerà a chi è in giuoco; avvertendo, che a quel mescolare che si fa alla prima con uno, deve soggiacere ciascheduno, ch' entra nel modo tenuto con l' altro o l' altra. Le carte si scartano dopo le prime quattro avute, non avendo fatta Primiera o Flusso o Cinquantacinque, una o più, anche tutte le carte, ricevendo dal Cartaro quella carte che abbisognano per far quattro carte, e poi si accusa per la mano, vin-

cendo il più, e non essendovi il Flusso, nè Primiera, nè Cinquantacinque, vince il punto maggiore.

5. Chi avesse in mano, prima di prendere le seconde carte, e dopo aver fatto il Giuoco, o Flusso, o Primiera, o Cinqnantacinque, e che dicesse, scarto, è obbligato a scartare, ancorche avesse Cinquantacinque, quando uno non accussasse Primiera, oppure Cinquantacinque che allora egli torna in Giuoco. Che se può accusare immediatamente, dopo che ha detto, scarto, è obbligato a perdere un' altra carta, e accusarla per la mano nell' ultimo del Giuoco.

6 Chi invitasse, o ci stasse all' invito, e che non avesse tanti denari, o segni, quanti importa l' invito, è obbligato a far buono di sacoccia, non essendo questo Giuoco di Resto.

7. Dopo fatto il primo invito del tanto, e quanto che deve giuocarsi, non si può crescere la data e la facoltà d' invitare l' ha quegli immediatameute sotto la mano, cioè quegli che è a sedere dopo quegli che fa le carte, e così di mano in mano, e il Cartaro è l' ultimo, e chi ha passato una volta non può più invitare, ma bensì vi può stare. Che se uno invitasse e che alcuno non vi stasse, ognuno è obbligato a dare a chi ha invitato una moneta, che prima di giuocare si concorda, e si chiama il Vada, qual Vada serve ancora per pagare le carte, e le paga chi vince.

8. Il far partito, o il fare a salva, si può fare da chi si accorda, ma rovina il Giuoco, perchè sempre a conto lungo è di pregiudizio a qualcheduno, ed in tal modo si scusano varj e molti pregiudizj, che possono dalla malizia di alcuni Giuocatori per la ragione suddetta procedere in isvantaggio dell'onesto e pulito Giuocatore.

9. Ognuno deve tenere le carte sopra la tavola, e non tenerle nascoste sotto qualsivoglia pretesto.

10. Se il mazzo delle carte fosse alterato, s'intende il Giuoco nullo per quella mano solamente che se ne accorge, fuorchè nel caso che fosse mancante di poche carte; nel qual caso si deve andare avanti, perchè sarebbe in libertà di chi perde il prevalersi di quest'astuzia.

11. Chi accusasse Primiera di prima mano, e che non fosse, egli deve scartare tre carte, non potendo tenerne più di una, in pena della sua svista; e chi non osservando sul principio se è o non è Primiera, lacerasse le carte in maniera che fossero totalmente separate, non giovano, e s'intende ceduta la posta; ma se fossero unite per poco esse sieno contano tal quale, ma bensì ha gius di prenderne altre quattro, se v'è il tempo di poterle prendere.

12. Chi avesse una carta di più nelle mani deve pagare la posta, e chi ne avesse una di meno, vale quel punto, che ha in quelle tre carte ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DEL CUCÙ.

1. E' questo un Giuoco inventato a vero divertimento di numerosa Conversazione senza por in azzardo pericoloso i Giuocatori. Per fare il Giuoco del Cucù vi vogliono carte numero trentotto le quali sono dipinte con figure, e numeri particolari per questo Giuoco.

2. Il maggior numero è il Cucù, ed è come se fosse numero 15 perciò si dice il Signor del Giuoco. Poi segue un' Uomo detto il Bragon, ed è numero XIV.

Poi segue un Cavallo, ed è num. XIII.

Poi segue un Gatto, ed è num. XII.

Poi segue un' Osterìa, ed è num. XI.

Poi seguirà li num. X. IX. VIII. VII. VI. V. IV. III. II. I.

Poi manco di uno seguirà un Nulla che stà segnato con la figura O.

Manco di Nulla seguirà una Zangola, ovvero Secchia.

E manco dell. Zangola è un Mascherone quale è l' ultimo di tutti.

3. Vi sono anco due Matti, i quali sono senza numero.

4. Quando si vuol giuocare al sopradetto Giuoco, tutti quelli che vogliono giuocare pongono in piatto quella moneta che si stabilisce e prende ciascheduno un determinato numero di segni che resta ac-

cordato. Poi si ripigliano tutte le sopradette carte, e se ne dà una per cadauno, ed ognuno dei Giuocatori deve cambiare col vicino, mentre non abbia qualche impedimento una sola volta nell'istesso Giuoco, come nel Giuoco di andare a passare alla staffetta. Chi però non vuol passare col Compagno, porrà in piatto un segnale, e così fino che ne ha più, e colui che resterà ultimo di tutti a non aver posto il suo segnale sul Giuoco, avrà vinto.

5. Però si avverte, che il Cucù, Bragon, Cavallo, Gatto, e Osterìa, sono figure e carte privilegiate, nè mai si cambiano per forza, ma di volontà, e per innavertenza; laddove tutte le altre si cambiano per forza quando sono dimandate.

6. Tutte le privilegiate si riducono dunque al numero di 7 che raddoppiate sono 14. E tutte le carte sono numero 19 e doppie numero 38 che cadono sotto le seguenti regole.

7. Cominciando dunque dall'Osterìa che contiene il num. XI. questa non è obbligata a passare con quasiasi carta, ma risponde a chi chiede passare (fermatevi alquanto) a riserva, che incontrandosi di fermare chi avesse il Nulla, quegli che avrà detto Nulla, può ripigliare senza manifestar la sua carta (pagherete per me se sarà nulla) ed in tal caso chi avrà l'Osterìa, o dovrà acconsentire o dovrà passare, ed acconsentendo alle parole del Nulla, succedendo il caso, che il Nulla sia la carta perdente, dovrà pagar quegli che

avrà detto Osterìa, Non però sarà obbligato a pagare, se quegli che ha il Nulla, non gli ha datte la parole accennate (pagbererete per me ec.)

8. Sopra l'Osterìa vi è il Gatto, ed è num. XII. e quando viene dimandato, li risponderà (Gnau) e perchè si è incappato in questo Gatto, subito gli pagherà un segnale, e tornerà indietro con la sua carta, con il debito di pagare un'altro segnale al Piatto, se la sua carta tra le altre sarà l'inferiore.

9. Sopra il Gatto vi è il Cavallo, ed è num. XIII. e dimandandolo come sopra, quegli del Cavallo risponde (salta) così salta un passo innanzi, e lui tiene il suo Cavallo, e l'altro cambia innanzi con quello che è avanti, nel modo come sopra.

10. Sopra il Cavallo vi è il Bragone, ed è num. XIV. e quando li vien dimandato di passare, egli risponderà (hai pigliato Bragon?) e questi allora si fermerà per essser pigliato, ponendo sopra il piatto un segnale. Che se avrà minor punto degl'altri, ne porrà un'altro.

11. Sopra vi è il Cucù, ed è num. XV. quale è il Signor del Giuoco, e risponde a chi gli dimanda di passare (Cucù) e per esser Signor ben gno non fa porre nessun segnale sopra il Giuoco, se non se li toccherà per il minor punto; però fa fermare.

12. Li matti non hanno numero, ma a chi toccheranno per ragion del Giuoco

quando sarà un sol Matto senz'altro, porrà un segnale sopra il piatto, potendo però cambiare nel modo delle altre carte; e se verranno tutti li due Matti fuori in Giuoco, quelli che gli avranno tireranno indietro un segnale per cadauno in luogo di ponerlo sopra il piatto. Si avverte che quegli il quale avrà il primo Matto non potrà dir cosa alcuna, nè far segni di sorta alcuna sin tanto che tutti non abbiano mostrate le sue carte, perchè dal segno l'altro Matto si terrebbe, e non sapendo, naturalmente lo rifiuterà, e questo sotto pena di non godere il privilegio di prender il segno indietro.

13. Si pongono tutte le carte in un mazzo, e si comincia a darne una per cadauno, e l'ultimo, cioè quello che le dà, ne prende una per se, e pone il mazzo in tavola, e poi per non avere con chi cambiare, cambia con il mazzo e si avvertisce che il mazzo non fa pregiudizio ad alcuno; che però quella carta che prenderà sarà la sua, e si fa una volta per uno di mano in mano.

14. Rimanendo due soli in Giuoco, e venendo il Matto con ogni sorte di carte, privilegiate, porranno tutti due un segno sopra, eccetto se venisse il Cucù, che è Signore, ed in quel caso porrà il Matto solo ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DI PENTOLINO.

Fu questo Giuoco detto comunemente di Pentolino, da Dilettanti sostituito all' altro detto (Primiera Buona) la quale una volta era moltissimo usata, ma oggi giorno si è quasi affatto posta in disuso, riuscendo il presente assai più grazioso, e industrioso, per conseguenza più dilettevole, benchè dicasi egualmente che quella, Giuoco di Resto, ed anco sia non molto nell' uso e nelle regole differente dalle medesima.

1. Si può giuocare in sette, o in sei, ed anche in cinque, ma regolarmente non si suol giuocare nè più di sette, nè meno di cinque. Nel mezzo della Tavola, in cui si giuoca, si ponga un Piatto, il quale servirà per la stippa; così pure dovrà ciascuno de' Giuocatori averne un' altro dinanzi per tenervi dentro il suo Resto.

2. Postisi a sedere per giuocare, ciascheduno fa il suo Resto, perchè è un Giuoco in cui non giuocano se non li Denari che si mettono in Tavola, perciò si chiama Giuoco di Resto; e giuocando a segni tantosto bisogna determinare positivamente il Resto, perchè potrebbe venire il caso di rendersi impotente a pagare, e tenere incagliato lungamente il Giuoco.

3. Quando tutti sono a sedere per giuocare, si prende un mazzo di carte da Tresette, e si levano via due carte, cioè il Sei di Spade, e il Sei di Bastoni; perciò rimangono solamente trentotto carte, il valore delle quali lo dirò quì sotto, ed è

4. Il Cinque vale punti num. 12.
L'Asso vale punti num. 11.
Tutte le Figure punti num. 10.
Come pure li Due, punti num. 10.
Li Tre, punti num. 9.
Li Quattro, punti num. 8.
Li Sette, puuti num. 7.
Li due Sei, cioè quello di Coppe, e quello di Denari (perchè gli altri due si sono già levati via) si chiamano le Matte, e queste contano punti num. 10. sì l'una, come l'altra, e si contano con tutte le carte. Come per esempio uno ha il Cinquc di Bastoni, e il Sei di Coppe, questo ha ventidue punti.

5. La Matta alle volte può contare più o meno, perchè questo è un giuoco, che oltre il punto, ha ancora li Pentolini, ed allora la matta può coctare dodici, se è con due Cinque; e può contar undici, se è con due Assi ec.

6. Quello cui tocca fare le carte è padrone di stippare quanto li pare e piace, e tutti gli altri devono fare lo stesso se vogliono le carte.

7 Stippato che hanno tutti, quegli che fa le carte le mescola bene, poi le fa levare, e ne dà due per ciascheduno, avute le quali, o che si passa, o che s' invi-

ta, e se alcuno non vi stà, si tira la stippa. Caso poi vi stia qualcheduno, allora il Cartaro torna a mescolare le carte, e le fa levare poi da una o due carte a quelli che sono in giuoco, perchè si può buttar via, standoli ancora una delle prime carte, ed allora se ne prendono due la seconda volta.

8. Per fare il punto, bisogna che tutte le carte sieno di una stessa sequenza, cioè tutte di Spade, o di Bastoni ec. il maggior punto che si possa fare è trentatrè, cioè il Cinque, l'Asso, ed una Figura della stessa sequenza.

9. Vi sono li Pentolini, e questi vincono al punto; e per maggior chiarezza li metterò per regola, prima li maggiori, poi li minori. Primo li tre Cinque, secondo li tre Assi, terzo li tre Re, quarto li tre Cavalli, quinto li tre Fanti, sesto li tre Due, settimo li tre Tre, ottavo li tre Quattro, nono li tre Sette.

10. Quando qualcheduno invita nelle prime due carte, un'altro può ridarli, ma bisogna che ciò faccia prima che sieno levate le carte, perchè se quello che fa le carte avrà fatto levarle, allora non sarà più in tempo a ridarli.

11. Quegli che vince, deve avvertire di tirare la stippa prima che il Cartaro abbia fatto levare le carte, perchè levate che sieno, non può più tirarla, ma stà a comodo di tutti, perchè il giuoco resta già consumato del tutto.

12. Bisogna avvertire di ridarli sempre,

avute le ultime carte, altrimenti chi ciò non facesse, il giuoco sarebbe stippa, cioè nullo.

13. Se alcuno nelle prime carte avesse mandato tutto il suo Resto, e che vi fossero stati due altri, che avessero maggior Resto, bisogna che questi due, avute le ultime carte, li ridiino o passino il sopraresto, altrimenti il giuoco sarebbe stippa rispetto ai loro, quando però non avessero ancor essi mandato il suo Resto nelle prime carte, come avrebbero potuto fare.

14. Bisogna avvertire che in questo giuoco si può vincere in più di uno per causa delli sopraresti, e questi sono per modo di esempio; uno invita di trenta, vi stà uno che ha venti, ed un' altro che ha dieci. Quello che ha dieci, avutte tutte le carte ha maggior punto di tutti, ed egli tira dieci da tutti; ma quello che ha venti ha maggior punto di quello che ha trenta, ed ancora questo vince all' altro quel dieci che ha di più, e così a proporzione se ve ne fossero degl' altri.

15. Li sopraresti bisogna domandarli, non essendovi obbligo alcuno di darli, quando non vengano dimandati. Bisogna dimandarli prima che siano alzate le carte, non essendosi dopo più in tempo, nè l' altro è in obbligo di darli, e la stessa ragione ha quegli che va via nelle prime due carte; per altro poi le altre poste si possono sempre pretendere, come pure un errore di calcolo ec.

16. Per accusare li punti non è la boc-

ca, ma è la Tavola che accusa, e però uno può dire di aver dieci, ed aver trenta, e però vale il trenta in Tavola. Avvertasi però che questo non suol esser giuocare che piaccia.

17. Se vi fosse uno in giuoco che non avesse sopraresto, bisogna sempre accusare con quello, ancorchè butasse via le sue carte, altrimenti il giuoco sarebbe stippa. E ben vero però che basta accusare qualche punto, perchè ciò non sia.

18. Quando le carte si sono buttate nel monte, cioè nel sito dove si buttano le carte che si scartano, non si possono più ripigliare.

19. Uno straccia le sue carte, se le straccia per il lungo della carta, purchè non siano staccate d'assieme, il suo punto vale come se fossero intere; ma se fossero stracciate per il traverso della carta, ancorchè non fossero staccate, anzi poco straccio vi avesse fatto, allora il suo punto è nullo.

20. Bisogna avvertire che questo è un giuoco che merita una somma attenzione, perchè se uno facesse passo, o batesse nella Tavola, ancorchè avesse buone carte, bisogna che passi ancor lui, se tutti passano; come pure se uno li dasse, ed un' altro battesse nella Tavola, ancorchè avesse cattive carte, bisogna che stia in giuoco

21. Se nella stippa vi mancasse una o più Persone, quegli che fa le carte è in obbligo di rifare tutto il denaro che manca del suo.

22. Se il mazzo delle carte fosse alterato, cioè, che ve ne fossero di più, in tal caso il giuoco di quella mano solamente resta nullo; ma se mancassero, il giuoco è buono perchè la mancanza non fa alterazione.

23. Le carte di chi giuoca devono sempre stare in Tavola, e scoperte, e non mai coperte, nemmeno si devono tenere nel Redicul, Fazzoletto, o sotto la Tavola, ma guardarle sopra la Tavola, ed a vista di tutti, altrimenti chi facesse in contrario, resta in perdita della Posta, e se cadesse una carta o più in terra non si puole riprendere, ma si deve giuocare con quelle che rimangono.

24. Sempre si mescolano le carte, ancor senz'ordine di chi ritrovasi in giuoco.

25. Se alcuno volesse entrare, ed avesse come si è detto di sopra, il resto che arrivasse alla somma del primo invito, oppure che alcuno dei Giuocatori che sono in posta, avesse sopra invitato è obbligato a prendere le prime Carte che restano sotto il mazzo, senza farle mescolare; come pure non potrà mescolare il Cartaro, nè alcun altro dei Giuocatori, ma dovrà dargliele di seguito.

26. Dopo fatto l'invito, se qualcheduno vi stasse, e dopo pigliate ogn'uno le sue carte venisse in piacere a qualcheduno di entrare, è obbligato aver di resto almeno tanto, quanto è stato invitato, e non avendolo non può entrare. Come pure se si fosse fatto sopra invito nelle pri-

me due carte, nemmeno in questo caso può entrare.

27. Chi avesse una carta di più nelle mani, dovrà pagare la posta, restando il suo punto nullo; per lo contrario chi ne avesse una di meno, il suo punto restà buono.

28. Che alcuno non si faccia caso, succedendo stippa fra quelli che sono in posta, ancorchè da veruno di essi non venisse motivato; se uno de' Giuocatori chiamasse il giuoco stippa, abbenchè non fosse in posta, perchè lo può fare, anche nel caso preciso, che avesse isvantaggio uno de' Giuocatori attuali; mentre quegli avendo gius nella stippa, deve avere in vistà il proprio interesse a confronto di qualunque altro.

29. Che non rechi maraviglia nè dispiacere se nel formare li Resti, tanto in principio, quanto in progresso del giuoco con segni, venisse redarguito a dover porre denaro effettivo; mentre trattandosi di giuoco di Resto, torna in piacere di ogn' uno il volere o non voler credere a qual si sia Giuocatore.

30. Che non si possi diminuire il Resto, ma bensì si puole accrescere, basta però farlo prima di vedere le carte, perchè quando si sono voltate le carte alla faccia, non si può più accrescere.

31. Bisogna avvertire di guardare sempre al resto del Giuocatore avversario, perchè uno puol ridarli di cento, e non avere nemmeno il primo invito, e con

questo far buttar via le carte all' altro, o dire non la voglio, e perciò vincere senza azzardo, e questo non sarebbe già Giuoco impulito perchè ognuno puol vedere il fatto suo, anzi si deve sempre guardare al resto del Giuocatore contrario.

32. Questo giuoco essendo molto d' impegno, però bisogna osservare come si parla; perchè quando si è detto, non la voglio, oppure, accusate, oppure, vada tanto di più, in tal caso non si può dire, l' ho fatto per isbaglio, ma bisogna fare quello che si è detto, perchè si dice per comune assioma; la bocca butta via li denari, e la tavola accusa i punti ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DELLA BESTIA.

1. Questo Giuoco richiede niente minore attenzione che pratica, nè si giuoca in meno di trè, nè più di sette, del qual caso bisogna che il giuoco sia composto di trentasei carte, e che quegli che mischia volti la penultima carta del suo giuoco, lasciando l' ultima che è sotto a tutto il giuoco per la curiosa. La maniera più bella è di giuocare in cinque, si giuoca anche graziosamente in trè.

2. Il numero delle carte colle quali si giuoca la Bestia, giuocandosi in sette è di trentasei carte, come si è detto, le quali

sono dal re sino al sei. Lo stesso deve intendersi quando si giuoca in sei; ma quando si giuoca in cinque, egli è di trentadue carte, come al giuoco del Picchetto; ma giuocandosi in quattro, e in trè è di ventotto, perchè si levano i Sette.

3. Il Re prende la Regina, la Regina il Fante, il Fante l'Asso, l'Asso il Dieci, e così delle altre.

4. Dopo aver preso i posti, quegli che ha il Re, mischia, o si leva a chi tocca a mischiare. Quando ciascuno ha preso un certo numero di gettoni che compongono la presa, e che si fanno valere tanto quanto si vuole, si regola egualmente il numero dei giri che si voglion fare, poi mischia le carte, quegli a cui tocca, e dopo aver fatto levare al giuocatore che gli stà a sinistra nè distribuisce cinque, due volte due a ciascheduno, e poi una; oppure una volta due, e l'altra tre ec. Ciò dipende dalla volontà di quegli che le distribuisce, purchè lo faccia con tutti della stessa maniera che ha cominciato.

5. Nel giuoco della Bestia, chi è primo a giuocare ha del vantaggio.

6. Dopo che quegli che mischia ha date cinque carte a ciascun giuocatore, e che ne ha prese altrettante per se, volta la prima carta che è sopra il mazzo e lasciala voltata sopra il detto mazzo in mezzo della tavola. Questa carta voltata è quella che fa il trionfo.

7. Per giuocare con regola alla Bestia

vi vuole un piatto, e ciascuno cominciando mette un gettone d'avanti a se, di cui una parte è sopra il piatto, e l'altra fuori, e con ciò due gettoni, uno che fa il ginoco, e l'altro che si guadagna da quegli che ha il Re del Trionfo, quantunque non giuochi, purchè però si giuochi la mano, e quegli che mischia ne aggiunge un terzo; per mezzo di questo gettone si conosce chi ha mischiato. Quando qualcheduno guadagna tira i suoi gettoni con una (Fiches) solamente come la chiamano i Francesi, e così degl' altri fino a tanto che tutte le (Fiches) siano tirate, dopo di che ciascheduno ne rimette un'altra, e questo si chiama un giro. Questi colpi o tutte le (Fiches) poste in una volta si tirano differentemente da quei, che avendo fatto giuocare, guadagnano, e quegli che facendo giuocare fa tutte le levate, guadagna non solamente il giuoco, ma ancora tutto ciò che è sopra il giuoco; come pure tutte le (Fiches) e le Bestie che sono fatte, ancorchè non vadano sopra il colpo, e tira ancora un gettone da ciaschedun giuocatore; egli non rischia però cosa alcuna nell' intraprenderla non essendovi altra pena che il dispiacere di non farla, quando avendola intrapresa non si fa.

8. E allora quando quegli che fa giuocare, non guadagna, egli fa la Bestia di altrettanti gettoni, quanti avrebbe potuto guadagnare. Per esempio, se il colpo fosse semplice, quegli che fa la Bestia, quan-

do si giuoca in cinque, la farebbe di undici gettoni, perchè la (Fiches) e il gettone che ciascuno mette d'avanti a se per il giuoco ne fanno dieci, e il terzo gettone che mette quegli che mischia ne fa undici.

9. Quegli che ha il Re di Trionfo tirà quello che ciascun mette sopra il piatto, quando però quegli che ha il Re non faccia giuocar la mano, e lo perda nel qual caso il Re resterabbe senza che alcuno lo tirasse.

10. Allorchè uno dei giuocatori ha tirato il Re, ciascuno deve mettere un gettone sopra il Piatto per il Re del colpo, che seguita.

11. Ogni Bestia semplice deve andare sopra il colpo nel quale è stata fatta; così se ne facessero due in un colpo, o più, come spesso accade, devono andare insieme, e le Bestie doppie, o che si sono fatte sopra altre Bestie, devono andare per li colpi che seguitano, cominciando sempre dalle più grosse.

12. Quando vi è una Bestia che vada sopra il giuoco, li giuocatori non mettono gettoni per il giuoco, eccettuato quegli che mischia, il quale mette sempre un gettone avanti di se; e quegli che guadagna il giuoco qcando vi è sopra una Bestia doppia, guadagna oltre la Bestia, che va una (Fiches) e la tira con li gettoni che si trovano o per le (Donnes) o in altra maniera. Medesimamente quando fa a Bestia sopra questi colpi vi si aggiunge

una (Fiches) e gli altri gettoni che avrebbe potuto guadagnare.

13. Quegli che giuoca deve per guadagnare fare tre mani, oppure le due prime; che è lo stesso che dire essere il primo a fare due mani, altrimenti sarebbe la Bestia. Quando si dice le due prime s'intende che ad uno degli altri giuocatori non ne fa tre, perchè se ne facesse tre, ancora che quegli che fa giuocare avesse fatto le due prime, egli farebbe la Bestia.

14. Accade qualche volta che uno dei giuocatori facendo giuocare, avendo o credendo avere assai bel giuoco per farlo, non impedisce che un'altro giuocatore che gli vien dopo non possa giuocare, s'egli ha un giuoco assai bello per poter guadagnar contro tutti. Io dico contro tutti, perchè a fine di esser ricevuto a giuocare in questa maniera, bisogna che faccia (Contre) e torna a vantaggio di tutti i giuocatori il far perdere il (Contre) perchè quando perde, perde la Bestia doppia, in luogo che quegli il quale da prima ha giuocato, non la fa che secondo l'ordinario. Osservate che bisogna avere un belissimo giuoco per far (Contre) e che non si è ricevuto a far (Contre) quando si è gettato una carta del suo giuoco senza dirlo.

15. Deve il buon giuocatore procurar che perda quegli che fa giuocare, giuocando in modo di farlo (Sourcuper) o andandosene a proposito colle sue buone carte, come Re, Regine ec. Quando non si ha

giuoco da far perdere, pure non bisogna disfarsene se non quando si è in pericolo della (Volè) dovendo allora tenere tutto ciò, che si crede poter impedirla.

16. Quando si è giuocato di un colore, resta l'obbligo di giuocarne, se ne ha del medesimo colore; se non se ne ha, convien prendere con un trionfo, e sempre col maggiore, quando si possa, di quello cul quale il giuocatore avrebbe di già preso, altrimenti sarebbe un fallo. Che se la carta alla quale si è rinunciato, è presa con un Trionfo maggiore, può disfarsi di quella carta del suo giuoco, che giudiche à più a proposito per vantaggio del giuoco stesso.

17. Per non lasciar poi dubbio alcuno al giuocatore, è da notarsi, che allora quando quegli che è il primo a giuocare, ha veduto il suo giuoco, se è giuoco da giuocarsi, egli dice (io giuoco) oppure senza dire cosa alcuna, giuoca con tal carta del suo giuoco, che gli piace, e il rimanente del giuoco, si giuoca nella maniera di cui si è già sì sovente parlato, e che consiste in questo, che quegli che fa la levata riguoca sino a tanto che il colpo sia finito, e allora si vede per le levate, che ciascuno ha, se chi ha fatto giuocare ha guadagnato, o fatto la Bestia.

18. Se il primo in carte, non avendo bel giuoco, non volesse giuocare, potrà dire, io passo; il secondo che avrà veduto il suo giuoco, dirà, o giuoco, o pas-

so, e così degl' altri; ed il primo che giuoca, potrà cominciare da qual carta vorrà.

19. Subito che si è detto, io passo, si è perduto il diritto di giuocare; così quello di passare, quande si è detto, io giuoco.

20. Quando tutti i giuocatori hanno veduto il loro giuoco, e che ciascuno ha detto, io passo, dipende dall' arbitrio di ciascun giuocatore andare in (Curieuse) vuol dire mettendo un gettone nel giuoco, e fare rivoltare la carta che è nel fondo, e che diventa il trionfo. La prima voltata, essendo nulla, quegli, o quei che sono stati in (Curieuse) possono far giuocare al Colore della (Curieuse) siccome la (Curieuse) è eguale per tutti i giuocatori, si deve ammetterla, essendo per altro un piacere di questo giuoco; ma si deve contentare di voltarne una.

21. Si giuoca per altro il colpo, come si farebbe giuocato da prima.

22. Abbiam detto sul principio di questo Capitolo, che quegli il quale ha il Re di Trionfo, deve ritirar i gettoni che sono in Piatto, e che si chiama semplicemente il Re, tira questi gettoni sopra del Piatto, come se avesse il Re, purchè tanto nell'uno, quanto nell'altro caso si faccia la mano, mentre in altra maniera il giuoco resterebbe nel medesimo stato.

23. Le (Vole) come abbiamo già detto, tirano solamente tutto ciò che è nel Piatto, ma ancora le Bestie che non van-

no sopra il colpo, tirano l'un gettone da ciascun giuocatore, da quello ancora che fa la (Devole) cioè, chi facendo giuocare non fa alcuna presa, radoppia tutto ciò che à sopra il giuoco, fa altrettante Bestie, quante avrebbe potuto guadagnarne, e dà a ciascun giuocatore un gettone.

24. Per far giuocare bisogna avere un giuoco dal quale si possono aspettare tre mani, o almeno due ben sicure. Bisogna anche affrettarsi di farle, affine di averle il primo.

25. I giuochi che devono giuocare vanno secondo le seguenti regole.

Dama, Fante, e nove di trionfo, e un Re.

Fante, As, e Dieci di trionfo; una Dama, e Fante d' un medesimo colore.

Re, e As, un Re è rifiuto.

Re, e Dame di trionfo senza rifiuto, o con rifiuto.

Dama, Dieci, Nove, e un Re.

Re, As, Nove, e simili che si possono perdere, ma che si guadagnano ordinariamente quando si giuoca in tre, o in quattro, si devono giuocare a picciol giuoco.

26. Quegli che rifiuta, fa la Bestia. Quegli che dà male le Carte paga un gettone a ciascheduno, e torna a fare. Quando il giuoco di Carte è falso, il colpo in cui si è trovato falso non vale; i precedenti sono buoni ec.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DI FARAONE.

Anche questo è una specie di Giuoco di azzardo. o sia invito, per conseguenza di gran periglio ancora, a chi non è dotato di certo spirito inalterabile, per cui sì nella vincita, che nella perdita mantener possa una constante eguaglianza.

1. Le Carte, con le quali si suol far questo Giuoco, sono cinquantadue, giacchè non admette scarto alcuno, e sono per ciascun Palo dall' uno sino al dieci, e le tre figure, Fante, Cavallo, e Re.

2. In questo Giuoco, non v' è numero stabilito de' Giuocatori; bensì vi deve essere uno, che la faccia da Banchiere, nelle cui mani giuocano sempre le carte, ed a questo stà ricever in giuoco, quanti li pare.

3. E' obbligato il Banchiere, dopo mescolato il mazzo, far levare, e sempre di mano in mano a chi tocca, avvertendo però, che qualunque volta abbia il Giuocatore levato, non è più in arbitrio del Banchiere mischiar le Carte, ma è obbligato a sfogliarle per di sotto al mazzo ad una, ad una in due monti; la prima sfogliata è euella, per cui vince il Banchiere, e così deve intendersi susseguentemente di tutte quelle che vengono sopra

lo stesso monte; la seconda è quella, che s' aspetta ai Giuocatori, e nella stessa maniera tutte le Carte che vengono sopra del medesimo monte.

4 Il Banchiere deve aver sempre pari le Carte in Tavola, fino a che sia del tutto terminato il giuoco, e deve averle nella maniera stessa, in cui le ha sfogliate, che è lo stesso, che dire in due monti eguali, ad effetto che possa ogni Giuocatore ad arbitrio vederle, contarle, ed esaminarle. Che se il Banchiere, ricercato da qualche Puntatore di vederle maliziosamente, o le mischiasse, o le confondesse, dovrà in quel caso restituir a tutti i Puntatori quei denari che avrà vinto in quel Giuoco.

5. Qualunque volta il Banchiere abbia detto a qualche punto, solo che abbia sfogliata una carta, non sarà più in libertà di rimischiare le Carte, e rompere il Giuoco, se prima non avrà veduto il punto medesimo. Lo stesso dovrà dirsi del Puntatore, quando insieme non convenissero in diverso.

6. In Tavola devono essere sempre pari ed in libertà di qualsiasi Puntatore vederle. Che se fossero scoperte in tavola dispari, segno è di qualche errore, perciò quel giuoco è nullo, ed ognuno potrà ripetere il denaro perduto.

7 Se poi il Tagliatore avrà le Carte pari in tavola, ma dispari in mano, deve proseguire il suo giuoco, purchè l'ultima che vi resta, non la butti sopra dei due

monti, nel qual caso sarebbe tenuto pagare le poste che fossero in tavola.

8. Lo stesso deve dirsi, se si scoprisse che in vece di quattro Carte eguali, ve ne fossero cinque: come per esempio, cinque Re. Non ostante tale errore nelle carte, deve proseguirsi il giuoco, e la sorte deve stare, a chi tocca, come in tutti gli altri punti, dove non vi sia errore. In prova di ciò si porta un caso succeduto in Madrid, quale per essere particolare passa comunemente in proverbio. Il Sig. Duca d'Aula essendo presente ad una Banca di Faraone, e non essendo in verun modo giuocatore, ma bensì amico e conoscente del tagliatore, dopo di aver veduto calare quattro Re, disse, vada a Re cento Doppie da quattro; al che rispose il Tagliatore, vada. Portò il caso, che sortì il quinto Re in isvantaggio del Sig. Duca, e contrastandosi tal perdita, e rispettiva vincita per il caso suddetto, fu giudicato a favore del Tagliatore, e convenne al Sig. Duca, fare lo sborso suddetto.

9. A chi per esempio, mette Re, e vinca il Re, il Banchiere deve pagare tutte quelle monete che fossero poste sopra detto Re, avendo sempre riguardo se si fossero premessi accordi di non pagare, cioè, o oro coperto, o altra somma della quale si fosse patuito, nel qual caso il Banchiere non è obbligato a pagamento veruno di ciò, che è posto sopra il Re.

10. Chi fa (Paruli) lascia la moneta in tavola, e vincendo la seconda volta, vin-

I 2

ce tre eguali monete, non compresa la sua con quella che aveva già vinta.

11. Il Sette a levare vince sette volte sette volte tante monete, quante compongon la Posta, non compresa la stessa, e perdendo perde la sua solamente; e così di mano in mano, sempre raddoppiando a raggnaglio.

12. Nel (Dublet) o sia (Faccia) il Banchiere sempre vince la metà, e ciò s'intende, per esempio tanto quando il Re venga dalla parte del Banchiere, quanto del Puntatore. Così pure l'ultima carta se fosse in vantaggio del Puntatore, il Puntatore non vince, e non perde, ma bensì se fosse in vantaggio del Banchiere, il Puntatore perde.

13. Il (Paruli) e li altri Giuochi si possono fare in qualunque carta a piacimento del Puntatore, ed il Tagliatore essendo per altro in libertà di non dirli, quantunque non fosse terminato il taglio: con questo però che prima di cacciarlo non abbia sfogliato carta; nel qual caso è obbligato starvi, e vederne l'esito.

14. Giuocando di (Paruli) o altro giuoco raddoppiato, e che venisse il (Dublet) o si (Faccia) il Puntatore si ritira ricevendo però quel denaro che ha vinto prima, e resta in libertà di far andare il (Paruli) o sia altro giuoco raddoppiato su d'altra carta.

15. La moneta posta in tavola scoperta s'intende andar tutta, quando non si parla. Se resta coperta per metà, s'intende

giuocar mezza solo. Se è coperta per angolo, e che la punta della carta sia sopra un picciolo angolo solo, s'intende giuocar tre parti. Se poi è coperta per angolo in maniera che resti scoperto un solo angolo della moneta, ed il resto sia coperto, s'intende giuocare di quattro parti, una parte sola.

16. La carta piegata verso il Banchiere significa che quella ha perduto una volta. La carta piegata a metà e lo stesso che dire la metà la vede il Banchiere, e l'altra metà il Puntatore, e s'intende che il Puntatore vince una volta. La carta piegata in una estremità di una punta, s'intende (Paruli) con due punte piegate, sette a levare; e così di mano in mano.

17. Perchè poi non succeda frode nelle segnature, che denotano (Paruli) o altro giuoco doppio, sarà il Puntatore obbligato ogni volta, che vincerà e vorrà far ancora il giuoco al di più, porre anche sotto alla carta segnata una o più carte, conforme che una o più volte avrà guadagnato.

18. Si può anche, avuto il (Paruli) in vece di far andar il giuoco a sette a levare, farlo andare alla pace; nel qual caso converrà piegare la carta già segnata nell'angolo per metà, solamente a cavalletto, sicchè rendasi il punto visibile ad ambi li giuocatori. Ciò che deve intendersi per ogni altro giuoco, che si giuoca alla pace. Venendo però il (Dublet) non perde la prima moneta posta, ma la ritira.

I 3

19. Se si scoprisse errore nel taglio passato o manifestato dagli astanti, contuttociò non è obbligato nè il Tagliatore, o il Puntatore a risarcimento, ed il danno è di chi lo ha avuto. Si avverte però che il giuoco termina subito che si leva dopo mescolato il mazzo per cominciar di nuovo il giuoco.

20. Il Puntatore ha facoltà di far cambiare carte al Tagliatore, qualunque volta li pare, benchè il peso del pagarle, vada sopra il Tagliatore.

21. Il Banchiere nè può, nè deve o vincere o perder più di quello che tiene esposto sul banco, benchè la posta che deve o pagare o tirare importasse di più di quello che tiene sul banco, quando prima non si fossero convenuti in voce.

22. Però vincendo molti su un punto stesso, e non bastando il banco a pagar tutti; il danno in tal caso deve andar ripartito a ragguaglio di quello che aveva ciascuno giuocato.

23. Se alcuno ponesse una moneta sopra una carta voltata, o sia nascosta, s'intende voler giuocare su quella carta che prima verrà scoperta dal Tagliatore; anzi il medesimo dovrà posta in tavola la prima carta scoperta, approssimarla alla moneta in segno che che su quella tal carta deve andare quella moneta.

24. Avvertasi però di due cose per il Puntatore; la prima che non potrà mai far giuoco su la prima carta, nel porre la seconda, bensì nella seconda sul porre

della prima. La seconda che posta la moneta, il Puntatore non avrà libertà di diminuirla, ma bensì di accrescerla, quando non vi concorresse un positivo consenso del Tagliatore.

25. Il Banchiere è obbligato a dire a qualunque Posta del Giuocatore, ed anche che faccia (Paruli) sette a levare ec., il detto giuoco si ragguaglierà alla moneta già giuocata, e potrà aggiungere altra moneta, quale non farà altra comparsa, che di giuoco semplice, o sia principio di giuoco, per quanto però spetta a detta moneta accresciuta, e non all'altra, che resta nel suo pieno vigore.

26. Per fine si avverte, che se il Puntatore porrà una posta, o più, o farà altro giuoco, come (Paruli) sette a levare o altro, in tempo che il Tagliatore non avesse altro, che sei carte, o meno, e che il medesimo non lo avvisi, nel qual caso il Puntatore vincendo ha gius della sua posta, non così il Tagliatore per non averlo avvisato. Parimenti se il Tagliatore sfoglierà una carta, e nel tempo stesso un Puntatore voglia mettere un punto, potrà il Tagliatore dire: (giù da queste due); ma se ritornerà la carta nel mazzetto che ha nelle mani, si chiamerà taglio falso, e dovrà pagare tutti li punti che saranno in tavola, e ciò ogni volta che avrà sfogliata la carta, e la ritornerà nel mazzetto.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DEL TRIONFO.

Molte e varie sono le maniere nelle quali si può giuocare al Trionfo, ed hanno tutte qualche rapporto insieme, ma sono però differenti in molte cose essenziali. Per questo si specificheranno le diverse maniere colle quali vi si può giuocare, e prima di tutto, eccoti il modo con cui si suol giuocare a Parigi.

1. Si prende un mazzo di carte ordinarie, cioè di carte come al Picchetto, il di cui valore è naturale; il Re piglia la Regina, la Regina il Fante, il Fante l'Asso, l'Asso il Dieci, il Dieci il Nove, il Nove l'Otto, e l'Otto il Sette ec.

2. Questo giuoco si giuoca uno contra uno, o due contra due, e qualche volta ancora tre contro tre. Quando si giuoca due contra due, o tre contro tre, quei che sono assieme si mettono da una parte della tavola, e gli avversarj dall'altra in croce. Si communicano il loro giuoco, solamente mostrandoselo; cioè quei che sono di un medesimo partito, e giuocano in seguito secondo il rango in cui sono. Finalmente, o si giuochi di tal maniera, o uno contra uno, si comincia sempre dal mischiare le carte per vedere chi debba farle; e siccome è gran svantaggio il farle,

quegli dei due partiti che alza la carta maggiore ordina all'altro di farle, ciò che egli fa, e dopo aver mischiate le carte e fatto alzare al suo avversario o a chi gli stà a sinistra, se sono in più, dà a ciascuno dei gioocatori cinque carte, e altrettante ne prende per se, due in una volta, e tre in un'altra. Fatto questo, volta la prima carta che è sopra il mazzo, la quale fa il trionfo e resta sopra il mazzo.

3. Chi stà poi a giuocare, giuoca quella carta del suo giuoco che crede a proposito, alla quale li altri giuocatori sono obbligati rispondere se ne hanno del medesimo giuoco, e di prendere se ne hanno delle più alte, o dare un trionfo se ne hanno; in caso però, sempre che non ne abbiano del colore giuocato; e quegli dei due, o dei due partiti, che avrà fatto tre mani e levate, segnerà un giuoco, e se fa la volata ne segnerà due.

4. Torna a vantaggio dell'uno dei partiti che ha cattivo giuoco di dare il giuoco all'altro, e se il partito contrario, o il giuocatore avversario, quando si giuoca testa a testa, non vuole accettarlo, perde due giuochi se non fa la volata; quando all'opposto, guadagna un giuoco se lo accetta. Questo è quanto può dirsi in ristretto parlandosi del Trionfo giuocato all'uso di Parigi.

3. Le regole che si devono osservare sono le seguenti.

6 Quando il giuoco è falso o che vi è qualche carta voltata, si rimischia e i colpi precedenti sono buoni.

7. Chi mischiando dà più o meno carte ad uno dei giuocatori, o in somma le dà male, perde un giuoco di quelli, che ha posto che ne abbia o il partito contrario lo tegna.

8. Chi intraprendendo la volata non la fa, perde due giuochi.

9. Chi giuoca prima del suo turno, perde un giuoco.

10. Chi rispondendo ad un colore può prendere la carta giuocata, e non lo fa, perde un giuoco.

11. Chi non ne avendo del colore giuocato, può prendere con un trionfo, e non lo fà perde un giuoco, non ostante che quegli che ha giuocato prima di lui, avesse preso con un trionfo maggiore del suo.

12. Chi rifiuta, perde due giuochi, e perde la partita, quando così da principio si fosse convenuto.

13 Chi fosse sorpreso a cangiar le carte del suo giuoco al compagno, o a prenderne dalle mani già fatte, perderebbe la partita, che ordinariamente è di cinque punti.

14 Chi abbandona prima di finir la partita, la perde.

15 Vi vuol della pratica a ben condurre questo giuoco, il quale richiede maggior attenzione, che non si crede, per essere condotto come conviene.

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE AL TRIONFO.

La seconda maniera è più conosciuta della precedente. Ella ha generalmente tutte le regole dell'altra. Il mazzo delle carte è lo stesso, e si guarda nella stessa maniera a chi sarà, e si danno similmente cinque carte a ciascun giuocatore. La sola differenza è che non si può giuocare che in quattro ò in cinque al più senza essere uniti gli uni con gli altri. Al contrario ciascuno fa il suo giuoco, e quando due giuocatori fanno due prese per cadauno, chi le fa prima, guadagna il giuoco, e lo segna come se ne avesse fatto tre.

1. Chi rifiuta o fa altro fallo per cui deve perdere qualche punto, se non ne ha uno, gli altri non ne accrescono per questo i proprj; ma quando chi ha fatto il fallo ne guadagna, non si segna, finchè non abbia sodd sfatto a quei che doveva perdere Questo Giuoco è di un gran divertimento, e di un gran commercio.

ALTRA MANIERA DI GIUOCARE AL TRIONFO.

Questa maniera di giuocare è simile alla precedente in quanto che ciascun giuocatore giuoca da se. E poi differente in questo, che gli Assi sono le prime carte del Giuoco, e per cconseguenza prendono i Re, le altrre carte seguitano il loro ordine naturale.

1 Vi è anche un vantaggio per chi fa le carte in quanto che dopo aver dato le carte che sono in numero di cinque, s'egli saccheggia, cioè prende questo As, che fa il Trionfo, e scarta quella carta del suo giunco che crede a proposito in luogo di quella.

2. Se vi restassero anche sotto più carte del medesimo colore, voltandole senza interrompimento, le prenderebbe, rimettendo sotto il mazzo altrettante carte del suo giuoco.

3. Così se uno di quei che giuocano ha l'Asso di Trionfo in mano, egli pure saccheggia, cioè prende il Trionfo voltato e le carte che seguitano, che sono del medesimo colore, mettendone altrettante sotto il mazzo, quante ne ha preso, affinchè non abbia maggior numero di carte di quello che il suo giuoco richiede. Si chiama questa maniera di giuocare all'Asso, che saccheggia; nel rimanente si giuocano le carte come nella prima maniera, e si fa la partita di quanti punti si vuole, e si accordano.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DEL TRIONFO ALLA VENEZIANA.

È questi un giuoco assai comune in Venezia tra la gente ordinaria, e nelle case private, non però nelle civili conversazioni.

1. Si giuoca con un mazzo pieno, cioè dall' Asso al Dieci, e le tre Figure per ciascun Palo, che sono tredici carte per Palo.

2. Si può giuocare in due, in tre, ed in quattro. Giuocandosi in due, o in quattro si fà due partiti, uno contro uno, due contro due; giuocandosi poi in tre, ciascuno giuoca per se, e chi arriva primo alla meta, è il vincitore.

3. Si deve arrivare a far punti sessantadue, che a tanto arriva il computo delle carte numerate, e chi primo arriva può chiamarsi vincitore e gettare le carte.

4. Le carte che contano sono i Quattro, che contano quattro, i Tre contano tre, i Due contano due, gli Assi contano uno, i Dieci contano uno, e le Figure ogni due contano uno.

5. Il Fante di Spade si chiama il Vecchio, ed è la carta maggiore di tutte, e conta sei punti. Così pure il Dieci di Danari che si chiama il Comodino, o la Mat-

ta, conta cinque, ed è superiore a tutte le altre fuorchè al Vecchio.

6. In qualche luogo si giuoca col Vecchione, che è il Rè di Danari, il quale conta otto, ed è superiore a tutte le altre carte, nel qual caso và il giuoco alli settàn adue punti, contando ogni figura per uno.

7. Si danno quattro carte per uno ogni giro, ed avvanzandone in fine due, o tre, quelle restano in vantaggio di chi fa l' ultima presa.

8. Si guarda prima di giuocare chi leva più, e quello ha la mano, dovendo poi farle quello che gli stà appresso.

9. Fatte le carte, e date a tutti le sue prime quattro, si volta quella che segue, la quale dicesi il trionfo, e tutte le carte che sono del Palo di quella, sono trionfi.

10. Il Trionfo è superiore a qualunque altra carta che sia di altro Palo, e vince ogni carta, fuorchè il Vecchio, la Matta, o sia il Comodino, e il Vecchione.

11. In qualche luogo si usa anche fare che sia il Vecchio, il Vecchione, e la Matta, il Fante, il Re, e il Dieci, di quel Palo che è il Trionfo, nel qual caso bisogna intendersi prima di giuocare.

12. Ognuno è obbligato rispondere al primo giuocante di quel Palo, che giuoca; avendo però Trionfi in mano, può ad una carta semplice, anche avendo da rispondere, giuocar trionfo, e prendere.

13. Giuocando il primo un trionfo, ciascuno che ne abbia è obbligato rispondere

non però se avesse o il Comodino, o il Vecchione, o il Vecchio, le quali carte non sono soggette.

14. Finalmente è da notarsi che quello che fa le carte, dopo aver dato a tutti le sue quattro, se voltando la carta che deve distinguere i Trionfi s' incontrasse in una o più Matte, che si corressero dietro, cioè o nel Vecchio, o nel Vecchione, o nel Comodino, potrà pretenderla per se, e porre sotto il mazzo altrettante di quelle che ha in mano, formando il Trionfo la prima dopo le scartate. Lo stesso può fare chi leva, quando levasse alcuna delle suddette. Però essendo questo Giuoco senza regole certe, sarà bene per evitare i litiggi, dove si giuoca intendersi bene prima di giuocare.

CAPITOLI

PER IL GIUOCO DEL PICHETTO.

Il Giuoco detto comunemente il Picchetto a giusta ragione viene considerato nel numero dei giuochi reali, giacchè nulla meno che ogni altro dei più nobili, è egli dilettevole ed ingegnoso, e per ben giuocarlo sarà d' uopo osservare le seguenti regole.

1. Il numero dei giuocatori non può essere maggiore o minore di due, tra i quali vi concorre una specie di gara ossia picca,

e chi arriva primo a contare cento punti, quello guadagna.

2. Chi conta i cento punti in mano prima di giuocare alcuna carta, dicesi aver dato un (Repicco) e vince tre partite.

3. Basta poter contare trenta punti in mano senza dare in tavola per potere dire cento, nel qual caso si getta le carte e si accusa il (Repicco).

4. Chi arriva con i punti che tiene in mano, e con alcune sue carte giuocate, prima che l'avversario o prenda o faccia punto, a contare 29 con la carta che seguita conta immediatamente 60, e dicesi avere dato un (Picchetto) cioè avere vinta una partita; ma deve seguire il giuoco seguendo a contare sopra 60.

5. Per questo giuoco vogliono essere carte particolari che si dicono (carte da Picchetto) e non da (Tresette) mentre che sono i Sette, gli Otto, i Nove, i Dieci, i Fanti, i Cavalli, i Re, e gli Assi; dovendosi escludere i Due, i Tre, i Quattro, i Cinque, ed i Sei.

6. Levato che siasi per la mano, chi leva minor punto dovrà fare le carte, e dividerne dodici per ciascheduno a quattro per volta vicendevolmente, facendo delle otto che avvanzano, due monti, uno di cinque, e l'altro di tre.

7. Nello scarto consiste in questo giuoco il buon giudizio del giuocatore, dovendo quello che ha il tratto, ossia la mano scartare cinque di quelle che ha in mano per prendere in vece le cinque già poste

nel primo monte, e l'altro che le ha fatte, scartare tre, perchè in vece di quelle prendere le tre lasciate nel secondo monte.

8. Può talvolta chi ha la mano, in vece di cinque scartarne tre sole, e quattro secondo il suo bisogno, purchè sempre succeda scarto, nel qual caso dovrà il secondo ricevere le carte lasciate dal primo, con questo che se non vuole egli ancora scartarle tutte, può lasciarne nel monte, avvertendo che sempre lo scarto si deve principiare da quelle di sopra, in maniera che restandone, restino di quelle di sotto.

9. I punti che si devono contare in mano si tolgono da tre principj, o dal punto che forma la quantità dei numeri che danno molte carte, che uno può avere in mano, ma del medesimo Palo; o dalle sequenze di carte che si corrono dietro, pure in un medesimo Palo; o dai Gillè interzati, o inquartati.

10. Il punto si forma col contare gli Assi per undici, le Figure per dieci, e le altre carte per quello che sono, v. g. uno ha in Danari Asso, Fante, Dieci, Otto, e Sette, dirà: di punto io ho quarantasei in Danari; e così discorendo del più, o del meno.

11. La sequenza viene formata da un concorso successivo, e senza interrompimento di carte di un medesimo Palo. Tre carte di seguito chiamansi una terza, quattro una quarta, cinque una quinta, e così per ordine.

12. Il Gillè interzato come tre Re, tre Assi ec. conta tre punti; inquartato poi, come quattro Fanti, quattro Cavalli ec. conta un quattordici. Si avverta però che le carte inferiori, cioè i Sette, gli Otto, e i Nove non forman punto, benchè siano tre, ed anche quattro.

13. Il Punto viene solo contato da quello che lo ha maggiore; e chi ha in mano punto minore non conta più.

14. Il Punto fino al quaranta conta due, tre, quattro ec., ma passando il quaranta se gli accresce un dieci, e si dice per cinquanta quindici, per sessanta sedici, e così di seguito.

15 Se uno accusa il suo punto v. g. 45. in Danari, e l'Avversario ha quarantacinque in un altro palo v. g. in Coppe; allora il punto resta, e nè l'uno nè l'altro conta più.

16 Le sequenze se sono composte di quattro sole carte che si corrano dietro v. g. Dieci, Fante, Cavallo, e Re ec. formano una quarta, cinque una quinta ec. e si dice terza, quarta, o quinta maggiore, quando termini in altra carta.

17. Per contare le sequenze bisogna averle superiori, o in quantità, o in qualità, v. g. se l'Avversario ha una quarta, è necessario per contare avere una quinta, oppure se tutti e due avessero una quarta, o quinta, conterà quella che sarà superiore; v. g. se la quinta del primo terminasse in Fante, la quinta dell'Avvervario terminasse in Cavallo, conterà questa seconda e non la prima.

18. Anche le sequenze, se fossero nelle mani dell'uno, e dell'altro eguali per numero, e per qualità non contano, e si dice che restano.

19. Chi ha la sequenza maggiore, può contare quante altre anche di inferiori ne avesse in mano; e viceversa quello che resta superato nella principale non può contare quante altre ne potesse avere; v. g. uno ha una quinta in Re, ed ha una terza in dieci; l'altro ha in un'altro Palo una quinta in Cavallo, ed una quarta in Fante; allora quello che ha la quinta iu Re, che è snperiore, accusa cinque di quella, e tre della terza, che sono otto, e l'altro non può più contare nè l'una, nè l'altra delle sue.

20. Se tutti e due i Giuocatori hanno egualmente un Gillè interzato, conta quello che lo ha snperiore; v. g. ono ha tre Fanti, l'altro ha tre Cavalli, conta solo qnello che ha i tre Cavalli.

21. Il Quattordici esclude il Gillè interzato; sicchè se uno ha quattro dieci conta il suo quattordici; ancorchè l'Avversario avesse anche tre Assi.

22. Chi ha il Gillè maggiore, o il quettordici maggiore, quello conta auche tutti gli altri Gillè che potesse avere, e l'altro anche avendone non può contarli più.

23. Quando il Giuocatore accusa il suo punto, è anche obbligato mostrarlo all'Avversario; o almeno dire in che Palo lo abbia. Così pure le terze, i quattordici, ed altro.

24. Per contare o il punto, o le decene per andare al fine della Partita, basta arrivare al cinque di ciascuna decena; v. g. uno arriva al trentacinque, può subito contare quaranta; all' incontro non arriva che al trentaquattro, in qual caso dice solo trenta. E' da avvertirsi però, che nella concorrenza del ponto con l' Avversario deve dire distintamente quanti punti ha, ma nel numerare, deve come dissi prendere regola dai cinque.

25. Chi giuoca il primo, può giuocare in che giuoco vuole, come pure chi ha il giuoco nelle mani; ma il secondo è sempre obbligato rispondere, se ne ha del medesimo giuoco, e non avendone di quelle, può giuocare in che giuoco vuole.

26. Chi ha il Giuoco in mano ogni carta che dà deve contare un punto, e così andare avvanzando fino al fine della partita, non però giuocando le carte basse, cioè il Nove, l' Otto, e il Sette, giuocando le quali si siegue a replicare il punto che contava prima.

27. Quello che ha la mano, vedute le sue carte può chiamare a monte, però se l' altro non acconsente, deve seguitare il Giuoco.

28. Il vantaggio di chi ha la mano consiste in questo, che non può mai essere sotto a Picchetto, mentre alla prima carta che dà conta uno; ed un solo che abbia contato, non può più essere soggetto a tale disvantaggio.

29. Chi ha la mano deve per il primo

accennare i suoi punti, e l'Avversario altro non deve fare che rispondere se quel punto o quella sequenza o quel Cillè interzato che accusa è superiore ai suoi (vale è buona) e simili; oppure se ne ha di simili in altro palo dire (ella resta) o se ne ha di superiori (non è buona, non vale). Finito poi che abbia di accusare quello che ha la mano, e giuocata che abbia di accusare quello che ha la mano, e giuocata che abbia la sua carta, allora stà al secondo fare gli accusi che ha buoni.

30. Se uno rifiutasse al Giuoco, in cui vien chiamato avendone in mano, quando l' Avversario se ne accorga, e lo dica non può più contar punti in quella mano di carte.

31. Se uuo arrivasse ai cento punti, non può subito chiamarsi vincittore, e gettare le carte, ma deve seguitare il Giuoco perchè potrebbe essere che anche l' altro vi arrivasse, ed in quel caso vince chi fa più.

32. Così pure non può gettare le carte se anche l'Avversario fosse indietro di assai, ma bensì seguitando può segnare tutti i punti che fatto di più di cento per la partita che siegue.

33. Chi per tutto il giro di carte non arriva a fare cinque che conta dieci, ha perduta una partita, che si dice pastita del non far niente.

34. Dopo fatto lo scarto ciascuno è padrone nel seguito del Giuoco di guardare lo scarto fatto da se, non quello dell'Avversario.

35. Se uno nelle sue carte non avesse figura alcuna di nessun Giuoco, ma sole cartazze ed Assi; allora mostrandole prima di giuocare all'Avversario chiama (scartiglia e conta dieci, per conseguenza non è soggetto a perdere Picchetto o Repicco; bensì può darsi all' Avversario.

36. Chi avesse una carta di più dopo scartato non potrà contare, ma conterà solo l' Avversario; anzi dando anche o Picchetto o Repicco è invalido, solo accorgendosi prima di fare lo scarto è padrone avendo il tratto di mandare a monte il Giuoco.

37. Finalmente è cosa necessaria convenire sul principio del Giuoco quante partite vogliono fare, e ciò perchè nell' ultima partita il far più di cento non da più vantaggio alcuno per la partita che siegue, poi ancora per la mano; dovendosi a nuovo Giuoco levare nuovamente per quella.

FINE.

INDICE

DEI CAPITOLI